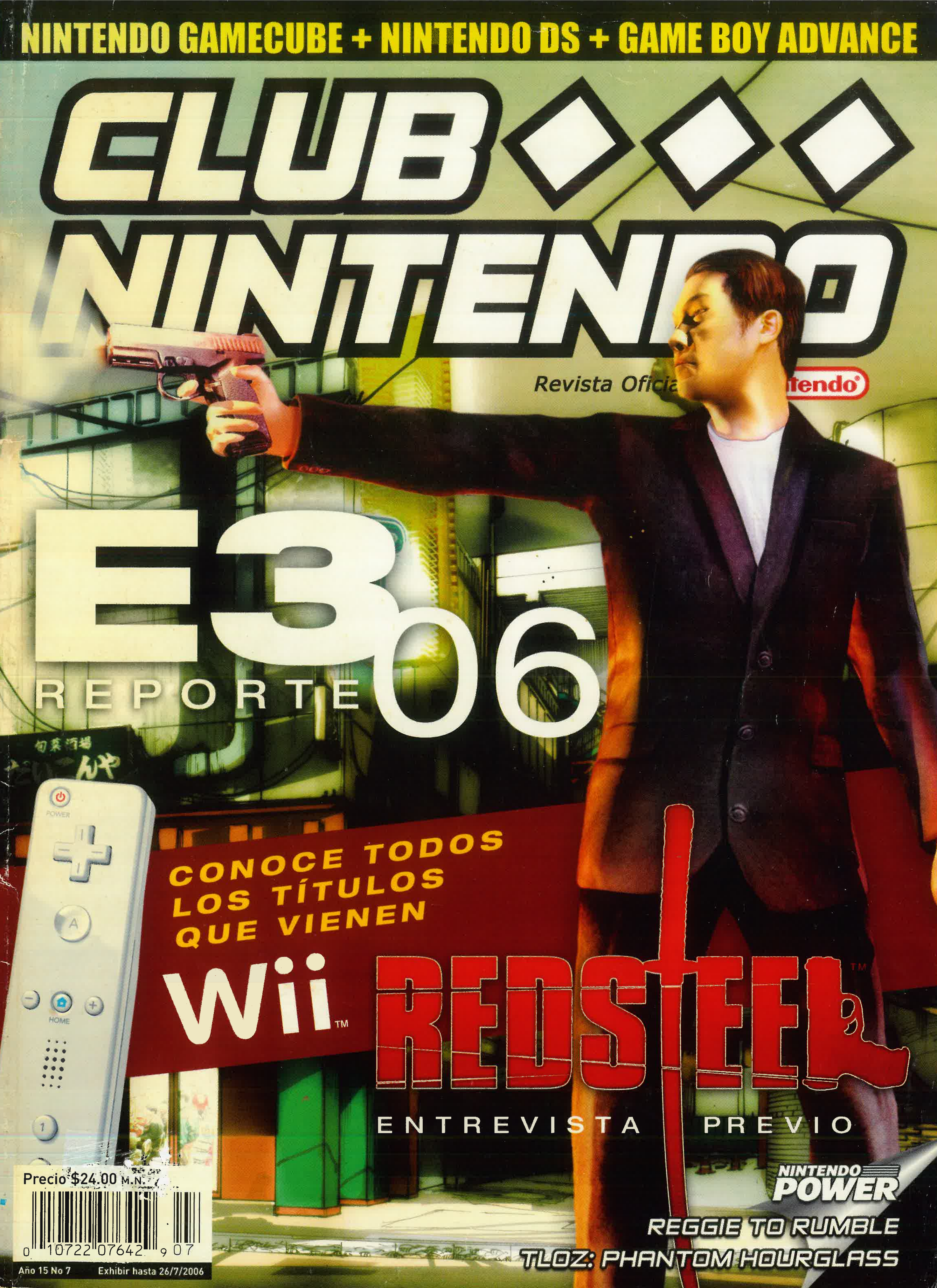


NINTENDO GAMECUBE + NINTENDO DS + GAME BOY ADVANCE
CLUB NINTENDO
Revista Oficial Nintendo
E3 REPORTE 06
CONOCE TODOS LOS TÍTULOS QUE VIENEN
Wii
RED STEEL
ENTREVISTA PREVIO
NINTENDO POWER
REGGIE TO RUMBLE
TLOZ: PHANTOM HOURGLASS
Precio $24.00 M.N.
0 10722 07642 9 07
Año 15 No 7 Exhibir hasta 26/7/2006



www.moviltekа.com



por ejemplo, si quieres descargarte la imagen 72377

1. ve al menu **MENSAJES** para enviar un nuevo sms
2. escribe el **ALIAS** del juego, deja un espacio y escribe su **CODIGO** (IMAGENCN 72377)
3. envía el mensaje IMAGENCN 72377 al **22122**
4. en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel; dale a **GUARDAR** y **ya es tuya!!**

CONSULTA ESOTERICA MOVILTEKA

Después de varios años de recorrer el planeta aprendiendo las técnicas Esotéricas de distintas culturas del mundo, regresa a México el famoso Profesor Eleazar, con toda su sabiduría. El y sus discípulos ponen a tu disposición sus servicios, tarot, numerología, horóscopos.

> Desde tu cel : envía la palabra **ASTROCN** seguida de un espacio y tu consulta al **44144**
> Ejemplo: ASTROCN PASARÉ EL EXAMEN? COSTO SMS $5 + IVA

> ò Llama desde tu fijo al **01 900 849 3503** COSTO $45 + IVA por minuto

numerología, tarot, astrología

- conoce tus numeros de la suerte
- las piedras que te conviene usar
- detalles de tu posible futuro

Confía en nosotros tu destino





Envia un mensaje con el texto **JUEGOCN "espacio" "cod. del juego" al 66366**

Ejemplo: JUEGOCN 81565 al 66366

(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40,00 + IVA)





Costo/sms $13.00 + I.V.A

OSANCHEZ	MENDEZ	PARDO	TORRADO	FONSECA	OSORIO
RODRIGUEZ	MARQUEZ	GUARDADO	ARELLANO	FRANCO	SALCIDO
ZINHA	PINEDA	LUISPEREZ	MORALES	BORGETTI	BRAVO
					SUAREZ

Envía IMAGENCN "nombre del jugador" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN FONSECA al 22122



Monofónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A — 22122

Envia al 22122
TONOCN "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Polifónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia POLICN "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICN 20869 al 22122

NOVEDADES + Nº 1
21383 Himno Oficial Mundial 2006 (Time of our lives-Il Divo)
21043 Palante Don Omar
21389 Opa yo viace un corra El Koala
21385 Otra vez Coti y Paulina Rubio
21386 Flores amarillas Floricienta
21387 Cuatro rosas Jorge Celedon
21384 Llame pa verte Wisin y Yandel
21390 Me voy Julieta Venegas
21391 Don't forget about us Mariah Carey

CINE, TV y JUEGOS
20190 Superman
20211 Mision Imposible III
20196 Cazafantasmas (Ghostbusters)
20674 Save me Smallville Theme TV
20042 El exorcista
21000 Super Mario Bros
20793 El señor de los anillos B.S.O.
20217 Titanic
21231 You've got a friend B.S.O. Toy Story
20557 Marcha imperial Star Wars
20081 La pantera rosa
21370 Oompa loompa song B.S.O. Charlie & the chocolate factory
20061 Pinky y cerebro
20205 Pajaro Loco
20789 Harry Potter
21369 Twin peaks tv theme B.S.O. Twin peaks TV theme

codigo 21382 Will and Grace TV Theme

Clasicos + DANCE MUNDIAL
21337 Noche de sexo Wisin y Yandel
21378 Get together Madonna
20892 Hung up Madonna
21380 Gold digger Kanye West
20994 Sorry Madonna
20999 Oye mi canto N.O.R.E. con D.Yankee y Nina Sky
20009 Dilemma Nelly Feat. Kelly Rowland
21122 Love comes again DJ Tiesto
20245 Hotel california Eagles
20529 Pobre diabla Don Omar
21372 Temperature Sean Paul
20239 La lambada Desconocido

top LISTAS MEXICANAS
20957 Angel Yuridia
20533 Dame más gasolina Daddy Yankee feat Pitbull
21079 Dias de Enero Shakira
20880 Don Miranda
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20397 Eres Cafe tacuba
21371 Hips don't lie Shakira
21008 La Posada de los muertos Mago de Oz
21239 Lady Blue Enrique Bunbury
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango
21332 Lo que me gusta a mi Juanes
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
20760 Para tu amor Juanes
21377 Pinguinos en la cama Ricardo Arjona
21376 Que me alcance la vida Sin bandera
21089 Regresa a mi Il divo
21163 Rompe Daddy Yankee
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
21085 Volverte a amar Alejandra Guzman
20691 Yo quisiera ser Reik
20392 Tardes negras Tiziano Ferro

top LISTAS MUNDIALES
21379 Dany California Red hot chili peppers
21073 High James Blunt
20981 My humps Black eyed peas
21123 Jesus of suburbia Green Day
21323 Zombie The Cranberries
21111 Dirty Harry Gorillaz
20611 Welcome to my life Simple plan
20827 Precious Depeche mode
20810 You're beautiful James Blunt
20812 Tripping Robbie Williams
21240 Because of you Kelly Clarkson
20866 Wake me up when september ends Green day
20442 Hey mama Black eyed peas
20146 Clocks Coldplay
21083 Pump it Black eyed peas
21037 Advertising space Robbie Williams
20264 Dont Speak No Doubt
20008 Without me Eminem
20364 Toxic Britney Spears

Fotos
Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A



72691	72711	73942	72828	72834	72838	73943
70185	73001	73005	73055	73074	72811	73399
70063	70673	70078	73582	70181	70183	70184
70244	70007	70255	70257	70261	70686	73075
70972	70979	71203	72185	72584	71373	72853
773400	73469	71514	71556	72180	71751	71779
71992	72039	72044	7272844	71564	72414	72165

JUEGOS JAVA
Envia **JUEGOCN "cod. del juego" al 22122**
Ejemplo: JUEGOCN 81531 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.)

Marv the Miner codigo 81357
SonyEricsson K750i,F500i,S700i,K500i,Z800,W800,K700i,V800,Z1010,K600,K508,K300i,T610, D750 Nokia N-GAGE QD,3660,8910i,3220,6101,3650,6020, 6680,6030,3100,3200,7200,5100, 5140, 7610,7250(i),6230,5140i,3300,3120,2650,N-Gage,7260,7210,3510i, 6600,6800,6610(i), 7650, 6220,6100,Siemens CX65,SK65,M65,C65,M75,CX75,CX70,SX1,SL65,C75,S65,Samsung E720,D500,Sharp GX10(i),GX30,GX15,GX20

Vortex Racer cod. 81460
Nokia 3200,N-Gage,3220,5140,6101,5100,N70,3660,6100,7610,6260,6630,6220,3100,6230,6810,7200,7250(i), N-GAGE QD, 6020,6680,3510i,7260,3120,6800,6030,7210,6600,6021,8910i,6681,6610(i),6670,3230,6820,3300, 3650, 5140i, 2650, SonyEricsson K300i, F500i, K700i, K500i, K600, J300i, D750, V800, K750i, Z520, Z800, K508,W800, Z1010,Sharp GX20, GX30, Samsung E310,E330,E800,D500, E710, X480, E630, E800, P510, Z130, E810,E820,X460,E530,X450, E700, E720, Siemens SX1, M65, SK65, C75, M75, S65, CX70, CX75, CX65,SL65,C65

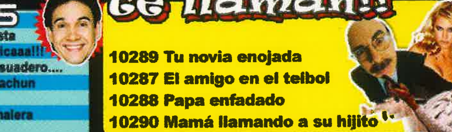
ANIMACIONES
Envía **ANIMACN "cod. animacion" al 22122**
Ejemplo: ANIMACN 90277 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A

90626	90685	90696	90729
90747	90762	90771	90619
90285	90294	90625	90635
90741	90655	90724	90728



hit sounds- sonidos reales
Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10228 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A

G.Gless
10192 Soldados Contesta
10177 Arriiiiba el Américaaa!!!
10184 Pááaaasenle de suadero....
10194 Goooooooooya Cachun
10189 Chabelo Gless
10196 Como dijo la tamalera
10191 Viva México



te llaman!!
10289 Tu novia enojada
10287 El amigo en el teibol
10288 Papa enfadado
10290 Mamá llamando a su hijito

nuevos
10218 todo tipo de bestias salvajes
10224 un hombre-mono loco...
10234 un alien terrorífico intenta decirte algo.
10278 risitas de hadas traviesas
10269 formula1 viene y se va

animalitos
10077 aullido de lobo
10002 Tengo una vaca lechera
10005 Ladrido de perro
10104 Rugido de leon
10008 Dinosaurio
10007 Pajaritos piando
10090 Elefante berreando

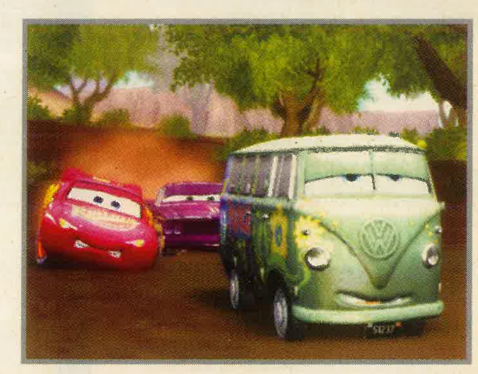
varios
10023 Ay, ayayai, caramba
10025 Este grito te dejará...helado
10026 tu movil apesta
10039 ya están aquiiiiiii
10045 lo más disco de los 70
10046 rock original cañero
10051 disparo de pistola...

conoce gente nueva de tu ciudad liga, comadrea...
chatea **HAZ AMIGOS**
Envia **CHATCN** al **44244**
Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

SUMARIO







78

18

36

REPORTE E3 2006

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER

ENTREVISTAS

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.

COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress

GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López

EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Sicilia Loperena
Tel: 52 61 26 00 ext. 11616

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

INTERNET

EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 15 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR:** Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

AÑO XV No. 7 JULIO 2006

Todo apunta a que noviembre será el mes indicado para que el esperadísimo Wii llene los aparadores, y aunque al parecer ya se han dado a conocer todos los detalles del sistema, aún podríamos esperar una que otra sorpresa; por ejemplo, a nosotros nos encantaría que le incluyeran un micrófono al control remoto para complementarse con la bocina, y quizá de esta forma podamos llegar a horizontes más elevados de comunicación en el universo virtual de los videojuegos. No obstante, este pequeño detalle puede luego solucionarse con una diadema para sentirnos como unos verdaderos comandantes en juegos de combate, estrategia y demás.

Falta también descubrir qué juegos y en qué forma usarán la tecnología Wi-Fi, ya que hasta hoy no se ha oficializado ningún título por parte de Nintendo ni de los licenciatarios. ¿Te imaginas que **Metroid Prime 3: Corruption** siga los mismo pasos que su antecesor de Nintendo DS y nos dé la libertad de retar a personas que ni conocemos, pero con quienes compartimos gustos? Sería en extremo apantallador, y digo, Nintendo tiene la experiencia y las bases suficientes para lograr dicho objetivo, pero ellos tendrán la última palabra y nosotros seremos los portavoces de cada noticia que se dé al respecto. Ojalá títulos como **MP: Corruption**, **Red Steel** o **Excite Truck** iniciaran con esta tendencia de juego en línea, porque marcaría un verdadero paso adelante para Nintendo y abriría más puertas a la creatividad que inició con el anuncio del control Wii Remote.

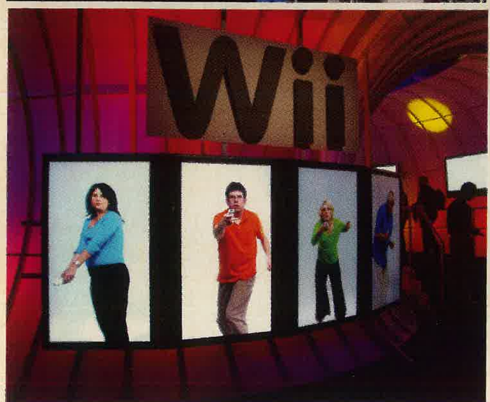
Aunque de no ser posible un desarrollo pleno de acción de juego en línea, aún queda la opción de aprovechar los recursos de Wii, como la función WiiConnect24, para que mientras nosotros charlamos con Morfeo o estamos fuera de casa, la consola por sí misma descargue escenarios, personajes o cualquier tipo de utilerías para nuestros juegos. ¡Eso sí será genial! En fin, esas son sólo nuestras especulaciones, pero recuerda que en cuatro meses, muchas cosas pueden cambiar, así que no te desconectes y mejor recorre cada página de esta edición dedicada a la Electronic Entertainment Expo 2006.


Nintendo
Wii
THQ
PAWN
Saints Row
SQUARE ENIX
NAL FANTASY XI
Pokémon
DS
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
UBISOFT
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
CAPCOM











Las imágenes del E3 Los Ángeles, CA. 2006







Es bastante difícil poder mostrar y describir todo lo que pasa dentro y fuera de una Electronic Entertainment Expo; faltan páginas para hacerlo. En esta ocasión, en lugar de poner una sola imagen que te apantallara, decidimos hacer un collage de todas esas cosas que pudimos ver durante los seis días que estuvimos en Los Ángeles cubriendo este gran evento de los videojuegos. Ahora, como en su momento lo hicimos con el E3, ha comenzado la cuenta regresiva para el lanzamiento del Wii. Deseamos que la espera no se haga pesada. Disfruta de estas imágenes y entérate de los juegos que vienen.





Nuevo presidente en Nintendo of America

Todos recordamos el E3 de hace dos años, y es que además de los juegos que ahí se mostraron, como **Zelda Twilight Princess**, en la conferencia previa a dicho evento que ofreció Nintendo, conocimos a Reggie Fils-Aime. En ese momento nadie sabía exactamente quién era, pero la manera tan firme que tenía de hablar y sobre todo la seguridad que mostraba, hicieron que rápidamente su popularidad se disparara. En dicho momento, como que la actitud de Nintendo cambió; con Reggie como vicepresidente de Ventas y Mercadotecnia, se notaba más "agresividad" de parte de la compañía en sus planes y sobre todo mayor visión. Pues bien, al parecer los resultados que Nintendo ha obtenido con Fils-Aime han sido más que buenos, por lo que en un movimiento estratégico, han decidido que Reggie sea el nuevo presidente de Nintendo of America; estamos seguros de que este ascenso traerá más satisfacciones no sólo a la corporación, sino también a todos los videojugadores, y bueno, no nos resta más que mandarle una gran felicitación a Reggie y desearle la mejor de las suertes en su nuevo cargo, que sabemos lo desempeñará de maravilla.



Reggie en su visita a Club Nintendo



Al alcance de todos

Wii es una consola impresionante, que ofrecerá a los programadores nuevas herramientas para plasmar sus ideas, y después de todo lo que vimos en el E3, no nos queda ninguna duda; sólo nos preguntábamos algo: ¿cuál será el precio definitivo de Wii? Se especuló demasiado acerca de esto último, se rumoraba que sería la más barata de la siguiente generación de consolas, pero no se había dicho nada oficial hasta ahora, que ya tenemos una estimación oficial. Nintendo ha confirmado que el precio de tan novedosa consola no rebasará los 250 dólares al momento de su salida en América; lo anterior es una gran noticia, ya que reafirma la política de la compañía de llegar a sectores de personas que en su vida han tocado un videojuego, y es que al preguntarse qué consola van a comprar, no creemos que sea difícil la decisión, es decir, Wii tiene un control sorprendente, propone un nuevo estilo de juego y además ahora tiene un precio bastante accesible. Ahora bien, si volteamos hacia atrás, Nintendo siempre ha tratado de ofrecer el mejor precio posible, y así lo pudimos ver con el Nintendo 64 y el Nintendo GameCube, lo que nos hace darnos cuenta de que la gran N siempre se preocupa por el usuario final. Además de esta gran revelación, también se comentó que la empresa espera vender, de finales de año hasta marzo del 2007, un aproximado de 6 millones de consolas y 17 millones de juegos alrededor del mundo; increíble, ¿no? Y es que las expectativas de Nintendo con Wii son muy altas y más después de ver lo que la consola nos brinda.



Por último, hay que recordar que en nuestro país el precio de Wii puede cambiar con base en impuestos y cosas similares, pero aun así esperamos no sea muy alto.

Explota burbujas en la nueva generación





Uno de los mejores juegos que hay en el género de los *puzzles* es sin lugar a dudas **Bust a Move**, de Majesco, el cual hemos visto tanto en Arcadias como en consolas caseras de Nintendo, como por ejemplo el Nintendo 64, y este éxito se debe a que no sigue la fórmula tradicional de casi todos los títulos del estilo, donde tienes que acomodar fichas antes de que la parte superior se llene. La manera de jugar **Bust a Move** es muy simple: en la parte inferior de la pantalla aparecerán burbujas de varios colores, y tenemos que lanzarlas a la parte superior donde tendremos más de estas burbujas; el caso es juntar tres del mismo color para que desaparezcan hasta dejar vacía la pantalla. Y bien, te debes preguntar para qué toda esta explicación, ¿verdad? Pues resulta que Majesco ha anunciado que para principios del año siguiente pondrá a la venta una versión más de este superclásico, pero para Wii. Según mencionó un importante directivo de la compañía, están seguros de que el control de Wii mejorará el *gameplay* de la franquicia, y nosotros creemos que así será, ya que pensamos que gracias al movimiento del control se pueden crear más y mejores jugadas, pero al mismo tiempo volviéndolo más accesible para todo el público.

No se dieron a conocer imágenes del título, pero por el momento te dejamos con estas dos de la versión de Arcadia para que te des una idea de cómo se juega; en cuanto tengamos nuevos detalles se los daremos a conocer.

Wii cambiará la visión hacia los jugadores

Es muy común escuchar que la gente diga que los videojugadores somos personas solitarias, que nos pasamos todo el tiempo encerrados en una habitación enfrente de un monitor; obvio, sabemos que es una mentira, pero mucha gente lo sigue creyendo así. Para Shigeru Miyamoto, esta es una imagen falsa que se tiene que erradicar, y según declaraciones que hizo a un famoso canal de televisión, Nintendo siempre se ha esforzado por cambiar este pensamiento y hacer ver que los videojuegos no provocan los efectos antes citados. Espera que con el Wii se acabe esto, ya que como es un sistema que todo mundo puede jugar, cree que la manera en que la gente ve a los videojugadores cambiará; y muestra de lo que pretende Nintendo se nota en las imágenes donde promociona sus nuevos títulos, en los que podemos notar que hay gente de todas las edades, como él mismo Miyamoto lo hizo notar. Para nosotros van por muy buen camino, ya que desde el lanzamiento del Nintendo DS los videojuegos han comenzado a llegar a lugares donde antes no los conocían.

Aleja a la tristeza de tu mente

Uno de los juegos más prometedores para Wii es **Sadness**, un título de supervivencia, que se encuentra siendo desarrollado por una compañía de nombre Nibris. Tal vez porque se trata de un estudio nuevo, no todos conocen de este proyecto, pero no te preocupes, que aquí en Club Nintendo te vamos a poner al tanto, así que lee con atención. Por todo lo que conocemos del juego, incluyendo un video, podemos intuir que se trata de una aventura psicológica, que de primera instancia nos recuerda un poco a **Eternal Darkness**, del Nintendo GameCube; pero permítenos explicarte mejor: la aventura tomará lugar en Ucrania, por ahí de 1914, o sea, en plena Primera Guerra Mundial, y vamos a representar a una mujer conocida como **María**, que debe escapar de una especie de ruinas... es todo lo que se sabe de la historia, pero lo interesante del asunto viene en relación con el gameplay, por que los programadores no quieren que sea otro juego más donde vas con un arma eliminando a cuanto enemigo se te ponga enfrente, no; ellos desean que **Sadness** vaya más allá, que haga pensar al videojugador como pocas veces se ha hecho. Y para lograr lo anterior, cuentan con el respaldo del control de Wii; uno de los ejemplos que hemos visto es que para lanzar una cuerda tendrás que simular el movimiento, lo cual si quieren no es novedoso, pero sí lo será el "cómo conseguir la cuerda", ya que se pondrá énfasis en que te busques tus propios medios para sobrevivir, más o menos como pasa en **Lost in Blue** de Nintendo DS.

La verdad es que este juego va por muy buen camino, y lo mejor es que lo está creando una compañía nueva, donde se nota que tienen ideas diferentes.





#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

súper éxitos

El club de las feas / El Recodo / A.Lizarraga, Ferra, J. Manriquez, B. Danzza	FEAS
La fea mas bella / Margarita / A.Lizarraga, Ferra, J. Manriquez	BELLA
¡México, México! / Chick Pack	MEXICO

ULTRA NUEVO

lo nuevo

	CLAVE
Check on it / Beyonce y Slim Thug	CHECK
Crazy / Alanis Morrissette	CRAZYAM
Pump it / Black Eyed Peas	PUMPIT
Sorry / Madonna	SORRYM
Muchachita / Sergio Vega	MUCHACHITA
Maldita primavera / Yuridia	MALDITA
Te echo de menos / Chayanne	DEMENOS
Let there be love / Oasis	BELOVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA

lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Tripping / Robbie Williams	TRIP

cine y tv

	CLAVE
nuevo Pretty Woman	PRETTY
Bob Esponja	BOB
nuevo Aventuras en Pañales	RUG
Harry Potter	POTTER
nuevo Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE

no te pueden faltar

	CLAVE
Chiquitibum / Chick Pack	CHIQUITI
Enero / Shakira	ENERO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1
Seducción / Thalía	SEDUC
No te apartes de mí / Yair	APARTES
Cool / Gwen Stefani	COOL
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
Envia CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI FEAS NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envia CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO FEAS NOKIA

POLIFÓNICO
Envia CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI FEAS
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

nuevo

viking winter
clave: VIKINGO



crucigramas
clave: CRUCI



9 juegos en 1
Juego9
clave: HAPPY



lineas
clave: LINEAS



Mobile grand prix
clave: FUNO



solitario
clave: SOLITARIO



Bolas
clave: BOLAS



Sonidos reales

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER (SUPER HOT)
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

¡NUEVOS! *Los personajes de Omar Chaparro en tu celular*

Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

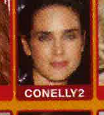


MÉXICO Olé Olé olé ¡NUEVOS!

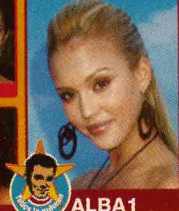
	CLAVE
México Olé Olé	MEXICO
Brasil Olé Olé	BRASIL
Alemania Olé Olé	ALEMANIA
Argentina Olé Olé	ARGENTINA
España Olé Olé	ESPANA
Italia Olé Olé	ITALIA
Francia Olé Olé	FRANCIA
USA Olé Olé	USA

SOLO CELULARES COMPATIBLES CON WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR SONIDO REAL: $13 + IVA.

Fotos Hollywood



PAMELA · TYRA · CONELLY2 · WATTS2 · BANKS · JOLIE
HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE · ALBA1

envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión


PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111


CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111


DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111


BROMAS
envía CN BROMA al 21111


CHISTES
envía CN CHISTE al 21111


HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111



PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47 + IVA.

PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111
PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA.


CHISTES
envía CN CHISTE al 41111


ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111


MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $ 3 + IVA









Espinito

ESPINITO8 · ESPINITO12 · ESPINITO2 · ESPINITO4 · ESPINITO14 · ESPINITO20 · ESPINITO26 · ESPINITO10 · ESPINITO9

NUEVO

envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ESPINITO8

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM
EL TAMAÑO DE LAS FOTOS PUEDE VARIAR LIGERAMENTE DEPENDIENDO DEL MODELO DEL CELULAR

La mascota de la selección



El más peleado

Real soccer 2005

envía CN JUEGO FUTBOL1 al 31111



World Table Soccer

envía CN JUEGO FUTBOL2 al 31111



World Soccer Manager

envía CN JUEGO FUTBOL al 31111

consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com





DR. MARIO

Es la primera vez que escribo y me gustaría saber si tienen una fecha de lanzamiento del Nintendo Wii y del Nintendo DS Lite en México, ya que me muero de ganas por comprarlo. Además les agradeceré mucho me mantengan informado del nuevo título de **Super Smash Bros. Brawl**.

Carlos Michael Zamudio Utrilla
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Charly! Hasta el momento Nintendo no ha revelado la fecha exacta para el lanzamiento del Wii, aunque se estima que llegará a las tiendas para finales de año (noviembre); el precio no se ha mencionado, pero nosotros pensamos que no será muy elevado; quizá tengamos más noticias un par de meses antes. En un punto más aterrizado tenemos el Nintendo DS Lite, que para estas fechas ya habrá invadido nuestro continente y tendrá un costo similar al de la versión previa; claro está que los costos pueden variar dependiendo el país en donde te encuentres.
Claro que los mantendremos al tanto de todos los detalles que se vayan generando sobre **Super Smash Bros. Brawl;** seguramente Nintendo está preparando algo fenomenal para esta entrega, de la cual ya vimos un video en el E3. La acción clásica se verá aderezada por nuevos integrantes, y como dijo Nintendo, es probable –dependiendo de quién se apunte- que haya más miembros externos que se unan al combate junto con **Solid Snake**. Si quieres conocer un poco más de este título, checa la sección de Nintendo de nuestro reporte del E3.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás? Espero que luchar con esos virus no te haya cansado aunque yo los encuentro graciosos. Tengo varias preguntas y espero que me ayudes, porque estoy desesperado.
1.- Sé muy bien que en el Wii se podrán jugar títulos de NES SNES 64 y GameCube, pero, ¿habrá unos cambios como gráficos o algunos niveles adicionales? Sé que no se podrán descargar juegos de GameCube y se necesita el disco, pero ¿en los juegos de NES, SNES Y N64 se podrán usar los cartuchos originales o tan sólo con que sean descargados?
2.- ¿Saben en qué fecha más o menos saldrá **TLOZ Twilight Princess**? Ya estoy emocionado al oír que tiene más de 100 horas de *gameplay* porque me encantan los juegos de **Zelda**.
3.- Escuché que cancelaron un juego de la compañía Blizzard que se llamaba **StarCraft: Ghost**. ¿Saben si Blizzard cambiará de opinión y lanzará este título para GameCube o Wii?

Scott Rojas
Vía correo electrónico

Básicamente los juegos se mantendrán como en sus versiones originales. Aquí el factor importante es que será una nueva opción para que puedas vivir –o revivir- los inicios de muchas de tus sagas favoritas y almacenarlas en un solo dispositivo. Y sí, para la Consola Virtual sólo puedes descargar los archivos directo al sistema y no correrlos a partir de su medio original como en el caso del GameCube.
Twilight Princess será un título de lanzamiento para el Wii y seguramente lo estaremos viendo en noviembre de este año; también se distribuirá simultáneamente la versión de Nintendo GameCube, así que tendrás dos formas de vivir la nueva experiencia de **The Legend of Zelda.** Asimismo, se ha comentado que es un juego extenso que necesitará horas y horas de exploración para ser completado al 100%.
Cambiando de tema, Blizzard sigue redoblando esfuerzos para lanzar **StarCraft: Ghost;** el punto malo es que no hay planes de una versión para Wii y hace tiempo se comentó que la versión del GameCube se había cancelado.

Hola, **Dr. Mario**. ¿Es cierto que Ubisoft ya está preparando un juego de la serie **Lost**? Digo, si Buena Vista Games está haciendo uno sobre **Desperate Housewives**, podría existir uno de **Lost**, ¿no?

Rodolfo García
México, DF

Claro que es verdad, mi estimado Rodolfo. Así lo dijo Ubisoft en un comunicado de prensa, pero lo que aún no se sabe es para qué plataformas saldrá ya que se mencionó su desarrollo para consolas caseras y portátiles, pero en ninguna parte del texto se dijo cuáles. Vamos a investigar y a la brevedad les pasamos el dato.

Oye, **Mario**, se ha hablado mucho al respecto del Browser de Opera para el Nintendo DS, pero aún tengo mis dudas. ¿Cuándo saldrá y cuánto costará? ¿Qué funciones tendrá? Es decir, si podremos navegar como lo hacemos en una PDA o habrá ciertas limitaciones. ¿Cómo será el uso de la pantalla superior y la táctil? ¿Será en cartucho de GBA o en tarjeta de DS? Bueno, por ahora son todas mis dudas.

Vicente Juárez
México, DF

Nuestros cuates de Japón ya están disfrutando de la experiencia de navegar en Internet a través de su Nintendo DS Lite, pero nosotros aún estamos

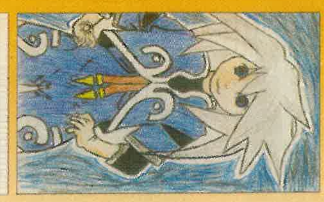


El navegador Opera vendrá incluido en una tarjeta de NDS, aumentando así las capacidades del portátil y dándote la comunicación móvil que requieres día a día.









esperando que la compañía se decida a traerlo a América, ya que no hay fecha exacta ni para este software ni para el receptor de televisión, que se prometió hace tiempo y, por ende, tampoco conocemos nada sobre costos. Con este navegador, similar al de otros dispositivos portátiles (celulares, PDA) podrás entrar a cualquier página disponible, checar tus correos y, por supuesto, disfrutar de los servicios web de Club Nintendo.
En la pantalla superior se muestra una imagen a mayor escala de lo que se presenta en la *touch screen*, detalle útil por si quieres apreciar mejor un texto o una imagen; también puedes apreciar diversos elementos de ayuda o de contenidos. En la pantalla inferior podrás disfrutar de la página en su totalidad, así como también hacer uso del *Stylus* para seleccionar los distintos elementos de la misma forma en que lo haces con el *mouse* de tu PC.

Ya estoy harto. Aunque tiene buenos títulos, no entiendo por qué Nintendo deja ir buenos juegos; por ejemplo: **Star Wars 3**, **Resident Evil 4** (que no sé si revisaron la versión de PlayStation 2, pero le gana y por mucho a la de Nintendo GameCube); y ahora escuché que el título de "**El Código Da Vinci**" no estará para el Nintendo GameCube. Esto no sólo me enoja a mí, sino que también hará que la consola de Nintendo se quede sin clientela para sus siguientes títulos. Sinceramente Nintendo me ha estado decepcionando con su torpe pérdida de buenos juegos, en vez de presionar para tener las licencias de los juegos. En conclusión, Nintendo no me ha convencido últimamente; espero que con **The Legend of Zelda: Twilight Princess** hagan algo mejor.

Raúl Cabrera
Vía correo electrónico

Quihúbole, Raúl. Entiendo tu frustración, pero también debes comprender que el hecho de que ciertos títulos como **The Da Vinci Code** no lleguen a las plataformas de Nintendo no depende directamente de la compañía de **Mario**, sino de la licencia –en este caso 2K Games–, que desarrolla o distribuye el juego; esto puede deberse a costos y facilidad de producción, canalización de ventas o factores tan simples como contratos entre compañías. Es cierto que hay diversos títulos que quisiéramos ver en las consolas de Nintendo, pero ponte a pensar que muchos son exclusivas para las otras consolas; así también hay primicias para Nintendo, como **Red Steel** o en su momento **Resident Evil 0**, con los que los fans de Sony o Microsoft seguramente se pusieron furiosos al ver que ellos no las tendrían. Microsoft tiene a su **Master Chief**, Sony a su saga de **Gran Turismo** y Nintendo un escuadrón de juegos que encabezan **Mario**, **Link** y la franquicia de **Pokémon**.
Siempre habrá títulos que hagan falta, pero en lugar de lamentarnos, hay que aprovechar la variedad de juegos que nos ofrece la consola. Nosotros extrañamos muchas veces un **Street Fighter** en el N64 o quizá un **Resident Evil 5** para Wii, pero en vez de ponernos en huelga de hambre hasta que dichas licencias publiquen sus títulos para todas las plataformas, mejor saquémosle todo el jugo posible a los juegos que tengamos y atesoremos los que son exclusivos para Nintendo.

Estimado **Dr. Mario**, te escribo debido a que tengo una serie de preguntas que no me dejan dormir, éstas del juego próximo a salir "**Baten Kaitos II**", el cual estoy esperando con tanta ansia que no puedo aguantar a tenerlo ya en mis manos y jugarlo de principio a fin. Estas son mis dudas:
1.- ¿El juego va a ser publicado en América por Namco o por Nintendo?; es que ya me enteré que Namco no quiso publicarlo en Japón y terminó haciéndolo Nintendo. Además, he escuchado rumores de que este juego saldrá en nuestro continente por allá de julio; ¿es esto cierto o es pura especulación?
2.- ¿**Baten Kaitos II** es el resultado del proyecto anterior de **Baten Kaitos DS**? Pregunto esto ya que anteriormente se había anunciado **BKDS**, del cual ya no se supo nada, ni si se canceló o si está temporalmente detenido, o si de plano decidieron hacerlo para el Cubo. ¿Habrá más juegos de esta franquicia o **BKII** será el fin de esta excepcional saga?
Sin más por el momento, me despido, esperando en su próxima revista encontrar un antídoto a esta ansiedad. Síganle echando ganas como la mejor revista de Nintendo.

Eduardo Javier Garza
Monterrey, NL

Así es, mi estimado Lalo. La siguiente entrega de **Baten Kaitos** será publicada en América para finales de este año y, como se había comentado, se trata de una historia sobre los hechos ocurridos antes de **Eternal Wings and the Lost Ocean**. El juego está desarrollado por Namco-Bandai y será publicado por Nintendo a finales de año.
En cuanto a **Baten Kaitos** para Nintendo DS, ya no se ha comentado nada al respecto y, de hecho, en el E3 no se mostró ningún avance de este título, por lo que es probable que se haya cancelado o retrasado para enfocarse totalmente al desarrollo de la versión de GameCube. Hasta donde se supo, **Baten Kaitos DS** se remontaba hacia los orígenes de la historia y poseía un *gameplay* con base en tarjetas (Magus) como el original de Nintendo GameCube. ¿Habrá más juegos? La historia tiene mucha tela de dónde cortar, pero eso lo decidirá Namco a su debido tiempo. Mientras tanto no se pierdan la sección de Namco de esta revista; allí encontrarán un *review* de **Baten Kaitos Origins**.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Realiza tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Juan Poblete; Cd. Obregón, Sonora.
Ines Pineda Vargas; Toluca, Edomex.
Rubén Sánchez Villanueva; México, DF.
Tania González; Monterrey, Nuevo León.



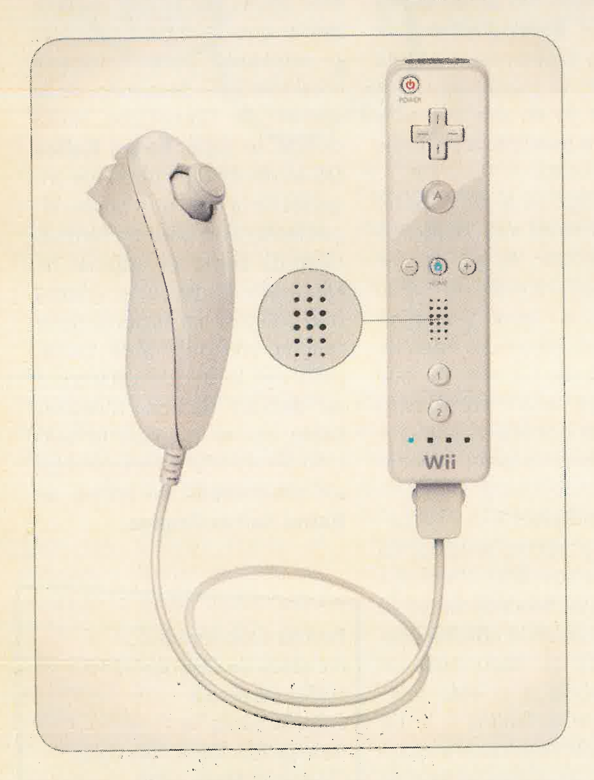
El rombo de la portada
¿No lo encontraste?, Samus fue la portadora.

Log n in

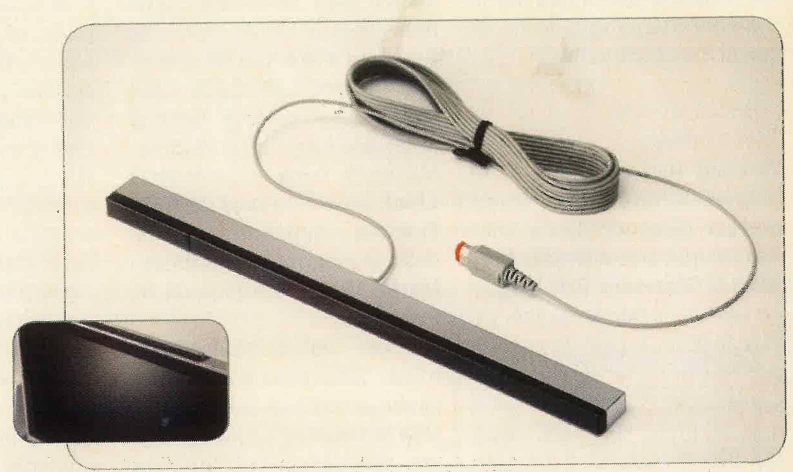
Por Toño Rodríguez

En nuestro número anterior conociste en el previo del reporte del E3 la imagen de Wii. Ahora te voy a platicar un poco más acerca de este sistema que estará disponible para fin de año. Veremos algunas características muy especiales que harán de esta consola algo muy diferente a todo lo que hemos visto y jugado. La cuenta regresiva para su lanzamiento ya comenzó.

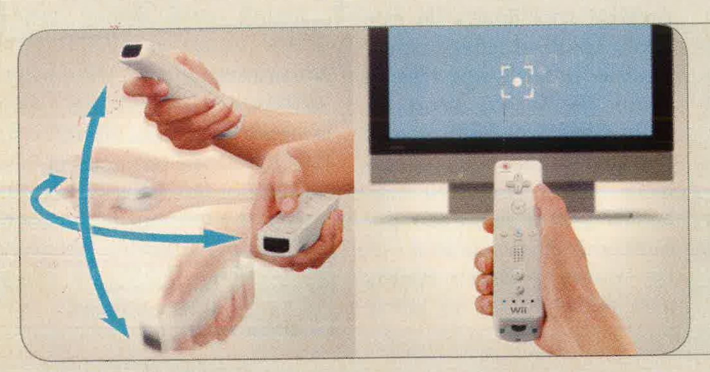




El Wii Remote cuenta ahora con una bocina que nos da una sensación diferente en el momento de jugar. La señal del control puede ser detectada a una distancia de hasta 10 metros de la consola.



Este es el sensor que recibe la señal del Wii Remote; esta barra la podremos colocar en el lugar que más nos convenga. Seguramente muchos lo haremos como en la imagen.



El Wii Remote cuenta con botón de encendido, pad, botón A, botón B, Minus, Home y botones 1 y 2. Además, cuenta con función rumble y puerto de expansión. El control Nunchuck incluye un control stick análogo, botón C y botón Z, y cuatro son los controles que se pueden conectar al mismo tiempo usando tecnología inalámbrica Bluetooth.

Una vez que jugamos con el Wii Remote nos dimos cuenta de que la respuesta hacia nuestros movimientos es formidable.

Wii tendrá comunicación con Internet, incluso cuando está en modo apagado. El servicio "WiiConnect24" nos dará sorpresas y actualizaciones de juegos.



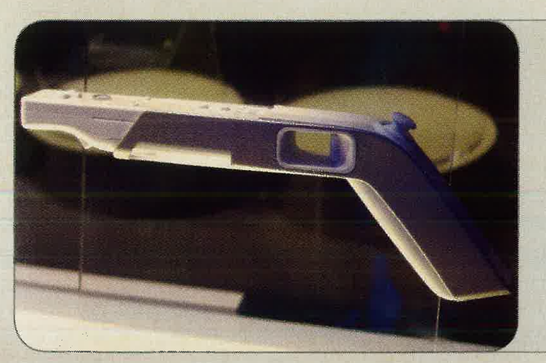


La compatibilidad con Nintendo GameCube es un hecho.



El control clásico ya hizo su aparición y nos será de mucha utilidad con juegos de antaño. Desde que lo vimos, nos recordó el lanzamiento del Super NES con aquellos innovadores controles.

Wii tiene 512 megabytes de memoria flash interna, dos puertos USB 2.0 y capacidad Wi-Fi.



Este es un accesorio que Nintendo presentó en el E3; es un prototipo que está en desarrollo. Veremos qué tanto varía de la versión final.

La consola contará con una entrada para tarjeta de memoria SD, la cual nos permitirá expandir la memoria flash interna.

Shigeru Miyamoto

Conferencia de Nintendo, 9 de mayo. Los Ángeles, CA.

En plena acción captamos al maestro Miyamoto. Esto, momentos antes de que Satoru Iwata, Reggie Fils-Aime y el ganador del concurso Nintendo y AOL entraran al partido de tenis en Wii.

Cada vez que asistimos a una conferencia de Nintendo en una Electronic Entertainment Expo nos asombramos con el carisma y sencillez de Miyamoto. Como recordarás en nuestra edición anterior, en el previo del evento, te mostramos una imagen de él dirigiendo la orquesta con traje de gala y toda la cosa. Esperaremos al próximo año a ver qué nos preparará a todos los representantes de la prensa mundial que asistimos puntuales a la cita.



Foto: Toño Rodríguez



CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

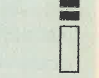
Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen



ABC
CN FOTO C1



Number
31111



C1



C2



C3



C4



C5



B13



B8



C92



C93



C94



C95



C96



C97



C98

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 21111
Recibes: ABC — Dark.Introduce el password STNDRDSW...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

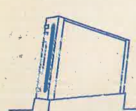
Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 61111
Recibes: ABC — Shinobi. Este password te dara terminado el nivel...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Karaoke Revolution Party (GCN), Dark Summit (GCN), BloodRayne (GCN), Fifa World Cup 2006 (NDS), WarioWare Touched! (NDS), New Super Mario Bros. (NDS), WarioWare Inc.: Mega MicroGame$ (GBA), Dark Arena (GBA), The Revenge of Shinobi (GBA,) Maniac Miner (GBA).







Disaster: Day of Crisis

Acción
Pendiente

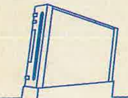
La naturaleza ataca con todas sus fuerzas



Arrancamos este reporte del E3 con la serie de juegos para la consola más esperada por todos nosotros, Wii. Ya has visto cómo es, cómo se juega e incluso algunos accesorios para incrementar la experiencia de la nueva generación; pero a partir de este punto, descubrirás muchos de los títulos que están por llegar al Wii, NDS, GCN y GBA, así que ponte cómodo y disfruta de esta edición.

Sobrevive a las catástrofes más devastadoras del medio ambiente en **Day of Crisis**, un juego de supervivencia -que en verdad produce pánico- para Wii. En un impresionante corto período, una ola de desastres naturales sin precedente ha golpeado a los Estados Unidos, dejando las calles y hasta ciudades completas peor que en la película **El Planeta de los Simios** o en cualquier profecía de Nostradamus. Aparte de esta inexplicable serie de catástrofes, una unidad de criminales ha visto en esta tragedia una mina de oro en potencia, aprovechándose del caos reinante para apoderarse de un arma nuclear.

Sólo **Ray**, un antiguo miembro de un grupo de élite de tareas de rescate, ha decidido hacerles frente en esta batalla que te sorprenderá con espectaculares efectos visuales. Inicialmente, conducirás un automóvil a través de una montaña para escapar de una deslumbrante avalancha, eludirás edificios que se derrumban durante un devastador terremoto y nadarás para salvar tu vida en medio de un feroz diluvio. No importa lo que suceda, hay que luchar para sobrevivir. El juego nos pone ante una atmósfera de caos global donde tu instinto se convertirá en una de tus mejores armas.



Excite Truck

Carreras
Pendiente

Toma el control como un volante de verdad

Lo vimos por primera vez en la conferencia de prensa de Nintendo, siendo la forma en que utilizas el control -en posición horizontal- uno de los mayores atractivos para **Excite Truck**; pero hay mucho más que eso, así que checa lo siguiente. El nombre nos hace referencia al legendario título de NES **Excite Bike**, con sus emocionantes saltos y pistas de locura. Ahora cambia el panorama y adéntrate en grata sensación de conducir un vehículo todoterreno en una fantástica e inigualable experiencia con mucho aire, en la cual podrás salir disparado en tu vehículo a través de un terreno que se modifica en forma dinámica.



Hace años la gente te miraba de forma extraña si movías el control de un lado a otro, pensando que tales actos le darían un mejor desempeño al auto; pero eso ya no es fantasía... esa experiencia se hace finalmente realidad con **Excite Truck**, una salvaje carrera fuera del asfalto sólo posible con la consola Wii de Nintendo. Para controlar el vehículo, debes sostener el control remoto como si fuera un control de NES; el botón 2 será el acelerador mientras que el botón 1 funcionará como freno, y la cruz direccional tendrá la ardua labor de manejar la potencia del turbo.

¡Ahh!, pero aún no termina la diversión. Si inclinas el control hacia la derecha o izquierda, como si fuera un volante, podrás girar y hacer múltiples maniobras evasivas. Una vez que el camión sale volando, inclina el control para cualquier lado, con el objetivo de lograr aterrizajes perfectos y obtener energía turbo (¿cuándo había sido tan realista un juego de autos?). Recoge artículos en los recorridos para hacer que el terreno se deforme en tiempo real, transformando insignificantes baches en enormes plataformas de lanzamiento que afectan no sólo tu ruta, sino también a la de tus rivales.



Usar un volante muchas veces es tan incómodo que prefieres evitarlo; con Wii será tan diferente y divertido que no querrás dejar de conducir.

Siempre que haya peligro en Hyrule, Link surgirá para vencer cualquier adversidad

Para este E3 todos estábamos ansiosos por descubrir el potencial del Wii y, por supuesto, de eliminar todas nuestras dudas sobre uno de los títulos más esperados de la historia, **TLOZ: Twilight Princess**, que para no perder la costumbre, nos sorprendió con otro giro dramático al conocer que tanto el GCN como el Wii tendrán sus propias versiones, variando notablemente en la función del control y en sí, en cómo queremos vivir la nueva experiencia del héroe de leyenda.

Link es un joven que aparentemente ha ocupado gran parte de su vida en ser un ranchero en su tranquilo pueblo. Su historia cambia cuando recibe una orden por parte del alcalde para asistir a la Cumbre de Hyrule e inmediatamente se dirige a cumplir su misión, ignorando el oscuro destino que acecha al reino. Cuando ingresa al Reino del Crepúsculo, que ha cubierto a Hyrule, **Link** se transforma en lobo y es capturado. Una misteriosa figura llamada **Midna** lo ayuda a recuperar su libertad. Con el apoyo de su magia, parten a liberar al territorio de las sombras.



Conviértete en el verdadero héroe de Hyrule al controlar la Master Sword con tus propias manos.

Dos versiones; ¿cuál eliges?

La versión de GameCube se juega perfectamente con el estilo clásico, usando botones y el *pad* para controlar la dirección de tus ataques; mientras que en el Wii cambia radicalmente al darte la oportunidad de ser tú mismo quien dirija la dirección de tu espada, el ángulo de disparo de tus flechas o que escuches el sonido de la batalla a través de la pequeña bocina del control remoto, mientras que con el Nunchuk guiarás los pasos del héroe como jamás lo habías imaginado. Honestamente, nosotros nos quedaríamos con ambas, pues cada una tiene sus propias cualidades y seguramente se convertirán en un artículo de colección.

The Legend of Zelda: Twilight Princess cuenta con un formato de pantalla ancha de 16x9 y un increíblemente preciso control de puntería utilizando el Remoto Wii, que, junto con el Nunchuk, es empleado para una variedad de actividades dentro del juego, incluyendo la pesca, ataques especiales con espadas o el boomerang que seguramente viste en el video.

A lo largo de su aventura, **Link** debe explorar el vasto territorio de Hyrule –ya sea a pie o montado en su fiel corcel- y descubrir el misterio que se esconde detrás de su hundimiento en las tinieblas. Mientras lo hace, deberá reclutar a nuevos aliados, resolver rompecabezas y abrirse camino combatiendo a través de peligrosos calabozos. En el Reino del Crepúsculo, necesitará usar sus habilidades de lobo y la magia de **Midna** para traer nuevamente luz al territorio.

Metroid Prime: Corruption

Dark Samus prepara un nuevo ataque; ¿estás listo para enfrentarlo?

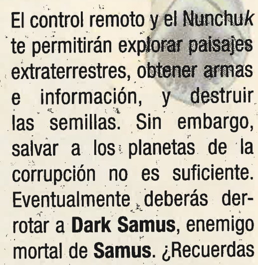
Lo hemos dicho en repetidas ocasiones, **Metroid Prime: Corruption** es uno de los grandes títulos que tendrá el Wii. El año pasado vimos un video muy breve que relataba un poco sobre cómo sería o vería la nueva entrega de acción intergaláctica, pero en esta ocasión no sólo vimos un video... ¡jugamos un demo bastante avanzado! Nuestras primeras impresiones fueron de asombro, seguidas por una necesidad de jugarlo para comprobar qué tan diferente sería esta experiencia.

Hay detractores de la saga, más aun luego del cambio a FPS –o *adventure*-, pero créenos, en cuanto tengan ambos controles en sus manos y vean lo dinámico, fácil y cómodo que es realizar los movimientos de **Samus**, se quedarán tan sorprendidos que retirarán sus comentarios para unirse a las filas de jugadores que realmente disfrutamos de patearle el trasero a los alienígenas. Olvida el control común, ya es del pasado, y ahora dirige a **Samus** moviendo el Nunchuk y asestando con el puntero, permitiendo que se produzca un nivel de inmersión distinto a todo lo que te puedan ofrecer otras consolas.

La nueva forma de vivir los FPS

Nuevamente la acción se desarrolla en una vista de primera persona, con el hecho de usar el control remoto como apuntador, empleando un arsenal conformado por artefactos tradicionales de la serie y otros tantos que serán una exclusiva para esta edición. Por ejemplo, ahora **Samus** usará su brazo izquierdo para ciertos ataques, generando secuencias de acción a cada instante. El *Grapple Beam* y la *Morph Ball* siguen presentes y te serán sumamente útiles para enfrentar a **Dark Samus** y a los Piratas del Espacio, que intentarán corromper a varios planetas con las semillas de **Phazon**. Tus armas adquirirán cada vez más capacidad a medida que el juego avance, justo como en las historias previas.

La sensación de jugar **Metroid Prime 3: Corruption** fue grandiosa. Los extensos escenarios y la novedosa forma de juego le dan frescura a la serie.





El control remoto y el Nunchu*k* te permitirán explorar paisajes extraterrestres, obtener armas e información, y destruir las semillas. Sin embargo, salvar a los planetas de la corrupción no es suficiente. Eventualmente deberás derrotar a **Dark Samus**, enemigo mortal de **Samus**. ¿Recuerdas cuán emocionantes y emotivas eras las batallas contra **Mother Brain**, **Ridley** y **Craig**? Pues será como un juego de niños en cuanto enfrentes a tus recurrentes enemigos en esta aventura espacial. Si tuviste la oportunidad de jugar **Metroid Prime: Hunters** para el Nintendo DS, podrás imaginarte un poco de cómo se juega **Corruption**, pero por más realismo que pueda imprimirle el *Stylus* a la aventura, no se compara con el hecho de tener un movimiento y control total de **Samus** con el Wii.

chikabum®.com

Con nosotros **Garantizado** Si te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos

1. 

Desde tu Telcel ingresa al portal de Ideas Telcel

2. 

Selecciona la opción Comunidad Ideas

3. 

Selecciona Chikabum

4. Agreganos a tus favoritos dando un click

Ahora Descarga todo el contenido de chikabum más fácil, entra directo desde tu Telcel a wap.chikabum.com

Chistes Gallegos por Rhual Rogers

- Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.

Nuevo Recibe los mejores chistes de gallegos contados por el comediante interactivo Rhual Rogers.

Servicio Mensual al 7070

Recibe 3 mensajes diarios durante un mes con ocurrentes chistes de gallegos.

Servicio por Día al 54545

Obtén los más ingeniosos chistes de gallegos el día que desees.

Envía RHUAL al 7070*** (servicio mensual) o al 54545** (servicio por día).

*** Precio $43.47 por suscripción + IVA, ** $5 por mensaje + IVA.

Tonos

Envía la CLAVE al 7464

- Recibirás el tono en tu Telcel.
- Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Lo Más Pedido

CLAVE	CANCIÓN
1139856	Dia De Enero
1139857	Dime Ven (éxito)
1130329	Frijolero
1130853	Hotel California
1130265	La Tortura
1130502	Lo Que Paso, Paso (éxito)
1130332	Na Na Na (Dulce Niña) (éxito)
1139874	Pásame La Botella (éxito)
1139612	She Will Be Loved
1139884	Tu De Qué Vas (éxito)

Top Internacional

CLAVE	CANCIÓN
1130724	All About Us
1139590	American Idiot
1139852	Check On It (éxito)
1139855	Crazy
1139859	Down
1130709	Hung Up (éxito)
1135041	Misión Imposible (éxito)
1130739	My Humps (éxito)
1133307	P.I.M.P.
1139883	Stupid Girl

Grupera

CLAVE	CANCIÓN
1130734	Endúlzame El Oído (éxito)
1130755	Eslabón Por Eslabón (éxito)
1130643	Fuego
1139014	Golosa
1130779	Mi Credo (éxito)
1139872	No Me Verás
1139035	Papi Chulo
1139876	Por Ti
1130746	Recostada En La Cama
1130748	Se Te Olvidó

Televisión

CLAVE	CANCIÓN
1133035	Batman (éxito)
1130608	El Tema Del Chavo Del 8
1130940	Ghostbusters
1133037	La Pantera Rosa (éxito)
1133134	Los Angeles De Charlie
1133128	Los Locos Adams
1133187	Los Simpsons (éxito)
1139878	Save Me
1139863	The Jetsons
1130932	The X Files

Pop En Español

CLAVE	CANCIÓN
1130507	Don (éxito)
1130357	El Chacarrón (éxito)
1130218	Gasolina (éxito)
1130356	La Camisa Negra
1130453	Nada Fue Un Error
1130740	Noviembre Sin Ti
1139873	Oleada
1139879	Sera
1139880	Si Te Perdiera (éxito)
1130749	Si Una Vez

Balada En Inglés

CLAVE	CANCIÓN
1133219	Angel
1130728	Because Of You
1139794	California Dreamin (éxito)
1130835	Creep
1139858	Don't Bother (éxito)
1133146	Feel
1131171	Oh Pretty Woman (éxito)
1139875	Photograph
1130747	Run It
1139886	Walk Away

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101 ,6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3; ALCATEL 332, MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381p, C650, C698p, E380, E398, T720, T720i, V171, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Juegos

Envía la CLAVE al 77577

- Recibirás un mensaje para descargar tu juego.
- Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8.

1130028



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8.

1130024



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

1130031

Series Compatibles: 1, 2 y 6.

1130030





Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8.

1130035

Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8.

1130033

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i y W800 sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

Sonidos Especiales

Envía la CLAVE al 7464

- Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.
- Descarga tu sonido especial con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Tachidito

CLAVE	NOMBRE
S1130376	Tachi Falta
S1130372	Tachi Gool
S1130371	Tachi Gool De Mexico
S1130373	Tachi Para De Sonar
S1130377	Tachi Quihubo
S1130374	Tachiporra
S1130375	Tashigao

Políticos

CLAVE	NOMBRE
S1130634	Cachorro Del Imperio
S1130636	Chávez Llamando Al Peje
S1130637	Comes Y Te Vas
S1130639	Conmigo No Se Meta Por Que Se Espina
S1130638	Madrazo
S1130641	Señor Presidente
S1130642	Te Lo Firmo

Alex Lora

CLAVE	NOMBRE
S1130615	Cuando Se Te Acabe El Perfume
S1130606	Es Tu Aparatito Sonando
S1130616	Ese Niño Tiene Hambre
S1130618	Falta Un Piano
S1130610	Frijoles, Habas Y Ejotes
S1130621	Plátanos, Peras Y Papayas
S1130624	Qué Estás Ahorcando
S1130631	Sabes Qué Hacer Después Del Pii
S1130628	Tamales, Camote, Pinole

Una Película de Huevos (Nuevo)

CLAVE	NOMBRE
S1130332	Eres Mi Carnal
S1130335	Lo Quiero Mucho
S1130336	Manoliiin
S1130339	No Te Enojes
S1130340	Nuestra Polaridad
S1130346	Saluuuuud
S1130352	Tuptupdidup
S1130357	Una Porra
S1130362	Y De Aquí A Dónde

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756; AMOI F8; BENQ M315, P30, Z2; LG L1400, MG150, MG200; MOTOROLA E1, NOKIA 3230, 3300, 3650, 6230, 6600, 6620, 6682, 7280, 7610, 8801, 9300, N-Gage, N-GageQD; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, X700; PANTECH GF260, PG1410; SAGEM X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG D500, E316, E630, E715, N707, S100, S300M, V200, X105, X427; SONY ERICSSON J300, K300, K500i, K508i, K700i, S710i, W600, W800, Z500; SKYZEN EZ100, EZ200 y EZ300 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C384, C650, C698p, E398, V180, V220, V3, V300, V400, V400p, V555, V600; SONY ERICSSON P800, P900 y P910a sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $13 por sonido especial + IVA.

Tonos Reales



Envía la CLAVE al 34455

- Recibirás un mensaje para descargar tu tono.
- Descarga tu tono real con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Rock En Inglés

CLAVE	CANCIÓN
1130059	My Humps / Black Eyed Peas
1130028	All The Small Things / Blink 182
1130066	Always / Bon Jovi
1130023	Boys Dont Cry / The Cure
1130011	Business / Eminem
1130018	California Dreamin / The Mamas And The Papas
1130054	Candy Shop / 50 Cent
1130021	Close To Me / The Cure
1130051	Cool / Gwen Stefani
1130117	Dont Cha / The Pussycat Dolls
1130113	Friend Or Foe / t.A.T.u.
1130027	Guilty / The Rasmus
1130007	In Da Club / 50 Cent
1130019	In The Shadows / The Rasmus
1130010	Is This Love / Bob Marley
1130065	Its My Life / Bon Jovi
1130013	Lithium / Nirvana
1130012	Lose Yourself / Eminem
1130110	My Way / Limp Bizkit
1130062	No Fear / The Rasmus
1130052	Oye Mi Canto / N.O.R.E.

Top Latino

CLAVE	CANCIÓN
1130022	A Dios Le Pido / Juanes
1130032	Algo Tienes / Paulina Rubio
1130109	Amnesia / Inspector
1130079	Antes Que Ver El Sol / Coti
1130104	Besame Mucho / Andrea Bocelli
1130082	Capricho / Babasónicos
1130119	Como Me Duele / Valentin Elizalde
1130039	Eres / Café Tacuba
1130033	Fotografía / Juanes Y Nelly Furtado
1130002	Gasolina / Daddy Yankee
1130055	La Camisa Negra / Juanes
1130045	La Suegra / Alicia Villarreal
1130056	Lo Que Pasó Pasó / Daddy Yankee
1130025	Mala Gente / Juanes
1130070	Me Pregunto / Belanova
1130075	Me Vale Vergara / Molotov
1130069	Para Tu Amor / Juanes
1130044	Perros / Paulina Rubio
1130076	Todo Conmigo / Ninel Conde
1130046	Tu Cárcel / Enanitos Verdes
1130071	Tus Ojos / Belanova

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 756; MOTOROLA E1; NOKIA 3230, 3650, 6101, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6682, 7280, 7610, 8801, 9300, N-Gage, N-GageQD; SAGEM X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG D500, E630, X480, X640; SONY ERICSSON J300A, K750i, S710a, W600, W800 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C384, C650, C698p, E398, V180, V220, V3, V300, V400, V400p, V555, V600; SONY ERICSSON P910a sustituye el 1 del principio de la clave por 2. Precio $16 por tono real + IVA.







Project H.A.M.M.E.R.

Acción-Aventura
Pendiente

¡Destruye a tus enemigos con el poder de tu martillo!

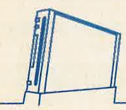
Como extraído de una animación japonesa, un grupo de robots asesinos está atacando grandes ciudades a lo largo de los Estados Unidos y las fuerzas militares no pueden detenerlos, no importando qué tanto poder de armamento usen para contener el ataque. El demo de exhibición se veía realmente bien y te ponía al mando de uno de los prototipos *cyborg* del **Proyecto H.A.M.M.E.R.**: mitad hombre, mitad máquina, con un arma extraordinaria y el poder de salvar al mundo... Sí, ya sabemos que esta misma canción se ha tocado un sinfín de veces, pero nuevamente, el control remoto salva el día.

Toma el control del Wii y comienza a balancearlo para proyectar los movimientos de tu personaje. Así como **Thor** se bastaba con un martillo, tú también tendrás que arreglártelas para combatir a los transgresores que forman parte del imparable ejército de depredadores autómatas. Toma el Nunchuk con la mano izquierda para maniobrar a través de una vasta y detallada diversidad de escenarios. Con la otra mano usa el control remoto como si fuera un martillo real, para controlar el arma del héroe. Balancea el controlador de lado a lado para hacer que el martillo del juego envíe a los enemigos a volar. Levántalo en el aire y bájalo para destrozar a los robots en pedazos o utiliza el botón A para agitar el martillo rápidamente.

Con **Project H.A.M.M.E.R.** disfrutarás de múltiples momentos de acción al adentrarte en escenarios plenamente destructibles (a pesar de ser un demo, las cajas de colisión se mantenían apegadas a la realidad), permitiéndote interactuar con el escenario. Mientras avanzas por las ciudades de Estados Unidos, participarás en numerosos combates, donde sólo quedará de pie el que mejor domine el arte de la destrucción.



Nintendo presentó una extensa variedad de juegos, desde infantiles hasta otros más complejos como Project H.A.M.M.E.R., título que te transformará en toda una máquina de combate.



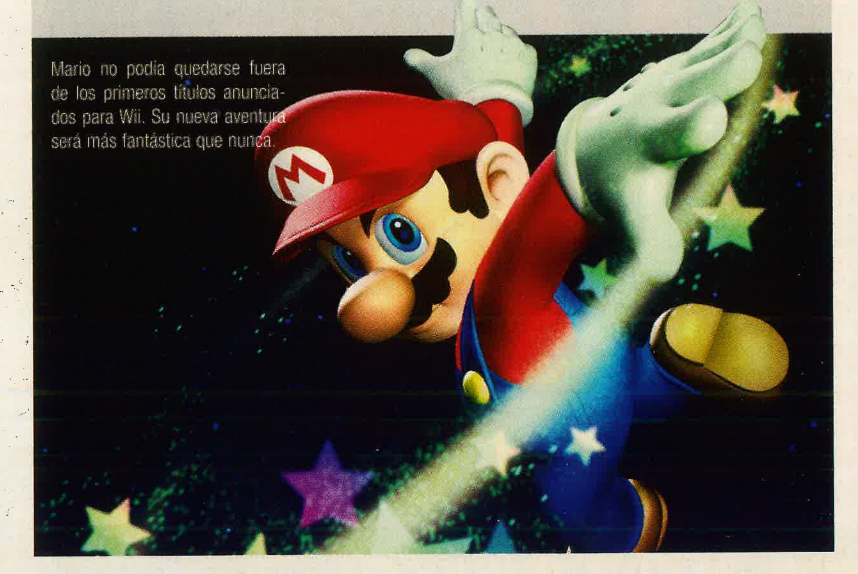
Super Mario Galaxy

Aventura
Pendiente

Era un hecho que la llegada de Mario a la consola de siguiente generación tendría que ser algo revolucionario, y no sólo limitarlo al Mushroom Kingdom o al fantástico mundo que existe dentro de sus pinturas; ahora Nintendo lo mandó a volar muy, pero muy lejos... así es, al espacio exterior, lugar donde se desarrolla **Super Mario Galaxy**, un extraordinario título que te llevará a recorrer los confines de la galaxia en busca de la pobre rubia que, por enésima ocasión, fue víctima de un secuestro. Pero ahora **Bowser** no es el autor intelectual... ¿de quién se tratará entonces?

Conservando ciertos elementos de las versiones previas (**Super Mario 64** y **Mario Sunshine**), **Galaxy** te llevará a recorrer todos los extremos de la diversión, al menos así lo constatamos al jugar el demo en el E3. Mientras desafías la gravedad dando saltos y giros por la superficie planetaria, te valdrás del control remoto para realizar cada simple movimiento. **Mario** aprovecha todos los aspectos únicos de los controles del Wii, generando nuevas acciones mientras sacudes el mando o apuntas para arrastrar diversos artículos del escenario.

El *gameplay* mantiene la esencia tradicional; aquí puedes correr, saltar y luchar contra las tropas enemigas mientras exploras todos los planetas de la galaxia. De primera vista parece complicado realizar los movimientos, pero en cuanto tomas el control en las manos, notarás que es más sencillo que amarrarse las agujetas del zapato. Si muchos pensaron que **Super Mario 64** tenía un control amigable y que por ello hasta los abuelos jugaban, imagínate ahora con Wii, donde todo será tan práctico que no necesitarás ser un experto para lograr hazañas impactantes.



Mario no podía quedarse fuera de los primeros títulos anunciados para Wii. Su nueva aventura será más fantástica que nunca.

¡Wario regresa con una edición más divertida que nunca!

Wii inicia con géneros diferentes como peleas, acción, aventura, deportes y demás, pero la sazón quedó al punto con **WarioWare: Smooth Moves**, título que a nuestra consideración aprovecha notablemente las ventajas ofrecidas por el control remoto y te hará pasar momentos de sana diversión en compañía de todos tus cuates. Sí, así es, todos los títulos antes mencionados son geniales; es más, no dudaremos ni un momento en apuntarlos en nuestra lista de pendientes, pero sin lugar a dudas **Smooth Moves** merece un lugar especial; la forma tan simple de concursar en cada uno de los microjuegos, así como lo sencillo que es poner el control en tus manos y realizar las locuras que aparezcan en pantalla, será un rotundo *boom* para días después de que salga el Wii.

Quizá te preguntes qué habrá orillado a este ambicioso personaje a levantar su regordete trasero de su cómoda sala para ponerse a trabajar en otro título... Muy fácil, todo inició cuando **Wario** se tropezó con un extraño aparato llamado **Form Baton**, el cual él y sus amigos utilizaron para aprender nuevos movimientos tan divertidos como delirantes. Con cientos de microjuegos, este nueva edición es tan enloquecedora como todos los fans de la serie **WarioWare** se habían imaginado; pero la experiencia de juego ha sido sometida a una revolución total. Bajo el tutelaje de **Wario** -y con la ayuda del control remoto- podrás balancearte, girarás o te pondrás a golpear moscas como si fuera realidad. De hecho, hay un microjuego muy curioso en el cual haces flexiones con el control en posición horizontal simulando que estás inflando un balón.

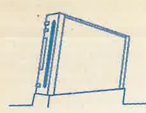
Ninguna fiesta estará completa sin Smooth Moves

El estilo de juego se mantiene fiel a las tradiciones, respetando las secuencias de microjuegos que debes completar para avanzar a otro nivel; además, conforme avances, activarás nuevos microjuegos y secretos. Pero aún no termina lo entretenido: si crees que jugar **WarioWare: Smooth Moves** es genial, espera a que tus cuates tomen el control, para que también disfrutes el ver cómo juegan los demás y, sobre todo, las expresiones tan simpáticas que ponen en sus rostros. Se ha comentado que varios personajes clásicos regresarán al igual que otros nuevos, que harán su triunfal entrada a la serie.



Títulos como Mario Party o Wario Ware siempre serán básicos en las fiestas con tus cuates o con tu familia. Si pensabas que los anteriores juegos del irreverente antihéroe fueron buenos, espera a que cheques la versión de Wii.

Desde que salió el primer **WarioWare**, los jugadores adoptamos rápidamente esta nueva franquicia que encabeza uno de los antihéroes más populares de los videojuegos (quien, por cierto, también presume su nueva misión en la arena de combate de **Smash Bros**). En cada edición se ha procurado marcar puntos que los hagan diferentes para que se mantenga en el agrado de los fans; lo vimos con **WarioWare Touched!**, que aprovechaba el *Stylus* y la pantalla táctil; también en **WarioWare Twisted**, donde el sensor de movimiento nos retaba para completar los múltiples juegos; pero ahora en el Wii sí que dieron en el clavo.



Super Smash Bros. Brawl

El título que sorprendió al mundo

Se puede decir que la nueva misión de **Solid Snake** (**Metal Gear**, Konami) fue uno de los juegos que cautivó a la audiencia, ¡y cómo no!, si se trata ni más ni menos que de su entrada al universo de **Smash Bros.** Imagínate, después de verlo enfrentar a terribles enemigos como **Gray Fox, Vulcan Raven, Revolver Ocelot** o su hermano **Liquid Snake**, ahora lo apreciaremos mostrando sus mejores técnicas de combate CQC (*Close Quarter Combat*) contra **Pikachu, Kirby, Link, Samus** y otros personajes que lo esperan para iniciar la batalla campal. Hasta hace unos meses, esto hubiera sido una locura de sólo pensarse, pero ahora es una realidad y el verdadero *crossover* de franquicias está a punto de iniciar.



SSBB luce una imagen más madura, con mejores efectos y un *gameplay* renovado.



Link, con su nueva imagen de **Twilight Princess**, luchará con todo el poder de la trifuerza.



Está bien que sean nuevos en el arte de **SSBB**, pero no sean montoneros. ¡Vamos, **Mario**!

Uno de los personajes de **Nintendogs** bloqueará tu pantalla. ¿Podrás pelear sin ver el escenario?

Aparte de los clásicos movimientos de la serie, también puedes crear combos en el aire (parecidos a los de **Marvel VS Capcom 2**), esto gracias a que los escenarios estarán más enfocados al combate aéreo que al ordinario, y es comprensible ya que habrá personajes que tienen la facultad de permanecer flotando; tal es el caso de **Pitt** y **Kirby**.



Samus
Vaya que **Samus** es una verdadera guerrera; sin importarle que por un lado se está enfrentando a su contraparte oscura en los confines de la galaxia, la chica sexy se dio el tiempo para aceptar el reto de **SMB Brawl**. En el video viste dos versiones, una normal con su traje y otra sin él, pero se trata del mismo personaje que en ciertas condiciones puede remover su Power Suit (¡hey, reaccio-na!, no te desmayes... aún) para descubrir a una escultural rubia vestida con su Zero Suit azul. El problema es que pierde poder y estamina, pero se compensa con la velocidad que gana. También su arma se transforma y puede ser usada como un látigo.



MetaKnight
Este pequeño pero poderoso personaje siempre se ha considerado como un rival de **Kirby**. Su redonda figura no debe ser menospreciada, ya que es un excelente espadachín y posee técnicas especiales que aprendió en **Dream Land**. En **Smash Bros.**, su máxima ventaja es la extrema velocidad de ataque y su cuerpo pequeño, que reduce su campo de impacto.



Pitt
¿Recuerdas el juego **Kid Icarus**? Pues su personaje principal está listo para enfrentar el reto en el Wii. Él es la cabeza de los guardaespaldas reales de la diosa **Palutena**, habitante de Angel Land. **Pitt** es capaz de separar y unir las cuchillas del arco sagrado de **Palutena**, el cual le fue otorgado por la diosa, y con dicho poder, él tendrá la capacidad de adaptarse a las circunstancias de cualquier pelea en la que participe.



Solid Snake
Si hay problemas, **Snake** puede resolverlos por sí mismo, sin ayuda de nadie, así como alguna vez lo hiciera **Rambo**. Su talento en el combate ha sido reconocido por los altos mandos del gobierno y ha librado un sinfín de batallas por todo el mundo. Recientemente, el **Coronel Roy Campbell** le dio el aviso sobre **Smash Bros.** y ahora, sin que nadie lo sepa, él los vigila desde el interior de su caja de cartón. *¡It's showtime!*



Wario
Este cuate es más irreverente que nadie. Para poder competir contra sus poderosos rivales, **Wario** ideó una nada grata forma de atacar... directamente al aparato respiratorio; así es, tal como lo lees, este bigotón creará una poderosa bomba (a base de flatulencias) capaz de fulminar hasta a **Pepe Le Pew** y que lleva por nombre **Wario Waft**.

México
14:21 PM

Maui
9:21 AM

Londres
8:21 PM

nintendo
Wi-Fi
connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM

¡ES FÁCIL!

1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.











NINTENDO DS™

www.NintendoWiFi.com

Personaliza a tu robot para convertirlo en el mejor del mundo

En un futuro no muy distante, los competidores luchan con personalizados y robotizados guerreros en campos de batalla holográficos. La victoria se determina no sólo por la habilidad para pelear sino también por cómo los **Comandantes Robo** diseñan a sus robots gladiadores, por lo que necesitas aplicar tanto su fuerza como tu inteligencia para poder sobrevivir. Tal como ocurrió en la versión de Nintendo GameCube, aquí disfrutarás de un modo de combate en espacios virtuales que le sacarán el máximo provecho a las capacidades del Nintendo DS, haciendo gala de ambas pantallas para mostrarte hasta el mínimo detalle.

Tu objetivo principal será luchar por conquistar el campeonato **Custom Robo**, impulsando a tus personajes a medida que avanzas en la aventura. Con un sinnúmero de partes únicas, existen literalmente millones de combinaciones posibles de **Custom Robo**, dándote el control total sobre cómo combatir en las batallas. También tendrás la oportunidad de desafiar a tus cuates en el modo de batalla VS en cualquier momento y lugar, utilizando tanto la conexión Wi-Fi de Nintendo como el de la modalidad de "Descarga DS".

La franquicia de **Custom Robo** inició en el N64, aunque por desgracia no fue sino hasta el GameCube cuando llegó a América. A pesar de ello, la serie ha ganado respeto entre los jugadores y ahora, en su versión portátil, luce de maravilla.



Los gráficos son muy similares a los vistos en el Nintendo GameCube.



Las batallas se pondrán más emocionantes si retas a tus enemigos.

¿Qué función tienen ambas pantallas?

La superior te mostrará la zona de combate y será allí donde tu robot librará las más espectaculares batallas contra retadores de todas las categorías. De hecho, los gráficos y estilo de juego son muy similares a la versión de Nintendo GameCube; claro está que tienen sus limitantes pero, honestamente, lucen muy bien. La pantalla táctil te será útil para personalizar cada aspecto del robot (incluyendo su armamento); también puedes observar las estadísticas básicas como energía, velocidad y capacidad de municiones.



La trama nos transporta a un futuro no muy distante; la humanidad depende de pequeños robots controlados telepáticamente para realizar peligrosas tareas, tales como investigar las profundidades del océano, ayudar en caso de catástrofes y explorar otros planetas. Estos populares "robots" -fáciles de personalizar- también conforman el deporte favorito del mañana: la lucha en campos de batalla holográficos, denominados "holiseos". Ahora que los criminales se han acostumbrado a usar estas poderosas máquinas en miniatura como si fueran armas, el fenómeno **Custom Robo** ha crecido hasta convertirse en un problema para toda la sociedad. El personaje principal es un chavo recién transferido a una escuela donde conoce a **Saki** -campeona de las batallas **Robo**-, una chica que triunfó al asociarse con su hermano. Ahora, ella busca a un nuevo **Comandante Robo** para convertirlo en campeón, y ve en ti un potencial extraordinario. Sin embargo, **Saki** posee un secreto, y cuando logres descubrirlo, tu mundo cambiará para siempre.

Los videos de presentación y de explicación de la historia estarán repletos de detalles que ocupan ambas pantallas, como se muestra en la fotografía de la derecha.





A pesar del reducido espacio de la pantalla del Nintendo DS, tanto los personajes como los escenarios se ven a la perfección.

La mayor parte de **Custom Robo Arena** ocurre en campos de batalla holográficos llamados, como decíamos, "holiseos". Allí pones a competir a tus **Custom Robos** entre sí en un veloz y turbulento combate. Cada **Robo** puede ser equipado con diferentes partes, desde revólveres que cuelgan del brazo y lanzabombas, hasta poderosas armas que poseen sus propias guías. Algunos artefactos persiguen a su oponente, mientras que otros esperan a que el enemigo se acerque. Puedes personalizar a tus robots intercambiando armas, piernas y armazones de cuerpos para crear la combinación ideal de ataque, así como la velocidad y defensa que mejor se acomoden a su estilo de juego.



Chibi-Robo: Park

Aventura
Pendiente

El paladín de la limpieza vuelve por más acción

Hace algunos meses, **Chibi-Robo** llegó al Nintendo GameCube para mostrarnos que hasta los quehaceres domésticos pueden ser divertidos si les ponemos un poco de imaginación. En el último **Chibi-Robo**, nuestro diminuto héroe llenó la felicidad en el hogar de los **Sanderson**; pero, en esta secuela en DS, la aventura se traslada al aire libre, en un plano más extenso que te traerá nuevas aventuras, así como también nuevos retos que el pequeñín deberá enfrentar para coronarse por segunda ocasión como el líder de la limpieza.

¿Qué hará **Chibi-Robo** en los exteriores? Viendo que el polvo de los muebles no significaba un problema mayor, **Chibi** se pondrá el objetivo de investigar los problemas externos, y notando que el equipo para jugar en el parque está desapareciendo misteriosamente, y que las flores han sido transformadas en diabólicos monstruos, su misión será restablecer el orden y lograr que el parque vuelva a ser un hermoso sitio para visitar. Claro está que se trata de un mundo nuevo, así que espera lo inesperado para esta singular aventura.

Chibi-Robo pone a prueba sus músculos mecánicos de nuevas e interesantes maneras. Controla bicicletas, carros y barcos a través del césped o estanques, lucha contra misteriosos enemigos con su pistola de agua o baila en el parque para darle vida a las plantas. La acción se lleva a cabo en la pantalla superior, mientras que en la pantalla táctil te encargas de los controles de los vehículos; por ejemplo, cuando subes a la bicicleta, necesitas hacer círculos con el *Stylus* para accionar los pedales, o mover de arriba abajo para bombear el agua para la pistola.







Esperemos que haya tomas de corriente en el parque, sino **Chibi** estará en problemas.



Te presentamos a la nueva cara del terror... por lo menos en el universo de **Chibi-Robo**.



DK: King of Swing DS

Acción
Pendiente

Colúmpiate en pantalla doble

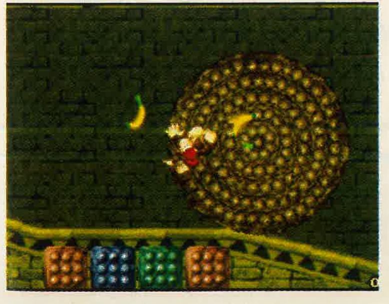
Donkey viene por el segundo ataque en este curioso juego que te hará trepar por un sinnúmero de obstáculos mientras persigues a uno de los clásicos villanos de la serie. **King K. Rool** piensa hacer nuevamente de las suyas y sólo el gorila de corbata roja puede cumplir con esa clase de acción. Básicamente, el estilo de juego se conserva como en la versión original que salió para el Game Boy Advance, pero como es de imaginarse, tiene múltiples detalles que le sacan provecho a ambas pantallas, logrando hacer de éste, un gran título, en especial para los jóvenes jugadores.

La primera impresión que tuvimos fue que se trataba de una muy buena mezcla entre **DKC** y el primer **King of Swing**; ¿a qué nos referimos? Sencillo: aquí los programadores se basaron muchísimo en la serie Country para concebir este título; por ejemplo, el aspecto visual mantiene la estética del exitoso juego de 1994 —además de la música-.

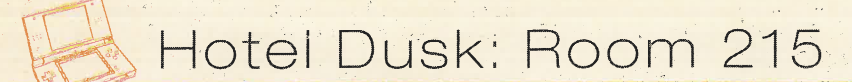
No pienses que la *Touch Screen* te será útil para ver ítems o estadísticas; en este título el *scroll* de la imagen es continuo; así que lo que observes en la pantalla superior será la continuación del escenario de la inferior. Nintendo tuvo otro acierto al poner una modalidad *multiplayer* de cuatro jugadores mediante *Download Play*, con diversos personajes de la serie para elegir.



En el modo de aventura, **Diddy** volverá a ser tu compañero. Apóyate en él para conseguir todos los secretos del juego.



El gameplay se conserva de la misma forma que en el original



Hotel Dusk: Room 215

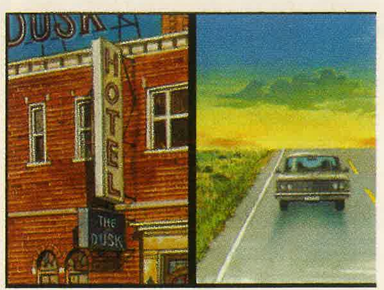
Acción gráfica
Finales de 2006

Atrévete a descifrar uno de los mayores misterios del NDS

A través de los años hemos visto muchas historias policíacas que nos llevan a explorar el límite de nuestros conocimientos como detectives; un caso similar ocurrió con la novela gráfica de **Silent Hill** o el extraordinario juego de Nintendo, **Trace Memory**, que te ponía en los zapatos de una chica que buscaba el rastro de su familia en una isla remota. En esta ocasión, tus habilidades de deducción se pondrán a prueba en un juego con atmósfera tipo cómic, musicalizado con temas que cuadran perfectamente con el concepto de duda, misterio y suspenso, todo encasillado en el cuarto 215 de un hotel.



Sin importar qué tan extraños parezcan los lugares que visites, checa cada uno de ellos.



La historia del juego te llevará a vivir experiencias incluso en el exterior del hotel.

Los Ángeles, 1979. Aquí asumes el papel de **Kyle Hyde**, un antiguo policía transformado en vendedor, quien está en busca de un amigo desaparecido. Las pistas conducen a un viejo hotel del cual se murmura que posee una habitación muy extraña, donde los deseos se cumplen. Tal como en la realidad, primero debes registrarte en el misterioso lugar, para así iniciar de inmediato con una serie de sorpresas que te aguardan en cada escalón. A medida que conocen a los singulares personajes, intentarán revelar el misterio de **Hotel Dusk: Room 215**, una nueva y apasionante aventura gráfica de suspenso para Nintendo DS.

Tal como ocurrió en **Brain Age**, este juego requiere que gires tu Nintendo DS para que quede como un libro, para así utilizar la pantalla sensible al tacto para interrogar a los personajes, buscar pistas y resolver desconcertantes rompecabezas, mientras que en la pantalla superior (o izquierda en este caso), observas a detalle la acción, en modalidad de primera persona.



Por más que sientas confianza, es mejor que siempre tengas la guardia puesta, no sabes quién puede traicionarte.

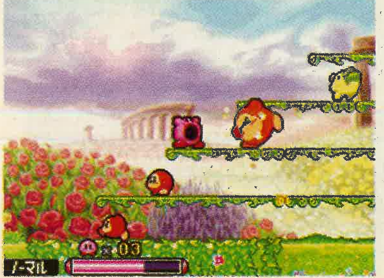


Kirby

Acción
Pendiente

Kirby enfrentará nuevos enemigos que tienen en jaque a Dream Land

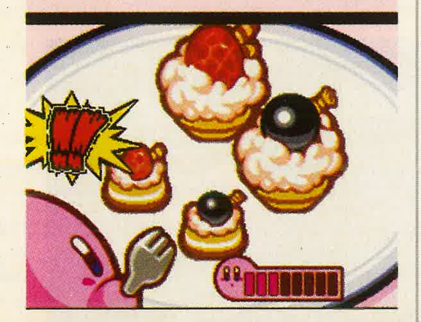
Kirby es un personaje sinónimo de diversión (claro, hay sus excepciones como **Kirby Air Ride**), que nos ha traído muchos momentos de entretenimiento desde su primera aparición en el Game Boy en 1992. En los inicios del DS, la compañía japonesa nos presentó la primera aventura en doble pantalla de este rosado personaje, aprovechando el *Stylus* y valiéndose de buenos gráficos que aderezaban la aventura; ahora, un año después, el héroe de Dream Land regresa por más acción, retomando el estilo clásico que lo vio nacer y bajo una estructura similar a la que vivimos en **Kirby Super Star**.



La bola rosa sigue cosechando éxitos. Lo mejor es que ya regresó al estilo que lo vio nacer.

La historia narra que cuando alguien robó un pequeño pastel de fresa, la energía rosa se lanzó tras los ladrones, adquiriendo nuevas habilidades. El singular personaje cuenta con múltiples habilidades, como flotar, saltar o pelear con cualquier objeto que encuentre a su paso o, mejor aún, puede absorber los poderes de sus enemigos para adquirir nuevas formas de combate. En esta edición no sólo mezclarás y combinarás las habilidades de copiado utilizando el *Stylus* para arrastrarlas y colocarlas todas juntas dentro del centro de copiado de **Kirby** (localizado en la pantalla táctil), sino que incluso los mismos poderes ahora poseen la capacidad de incidir en el ambiente o en sus enemigos. Quema árboles y césped con la habilidad del fuego, o congela agua con la propiedad del hielo.





Por sí solo, **Kirby** (nombre preliminar) es un gran título que disfrutarán desde los jóvenes jugadores hasta los más experimentados. Su gran variedad de personajes, ataques y situaciones de acción hacen de éste, uno de los juegos más esperados para el Nintendo DS. Por si fuera poco, podrás competir contra tres de tus amigos usando el *Download Play* o, de ser posible, utilizando la opción *Multi-Card* para disfrutar al máximo de todos los elementos que te pueda ofrecer el mundo de Dream Land. **Kirby** es un título muy colorido y con gráficos que te invitan a vivir en un mundo de fantasía.

Lleva la diversión portátil de Dream Land a cualquier parte que vayas.



Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún
más brillantes, y la pantalla inferior táctil
proporciona una manera completamente
nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo
con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
© 2005-2006 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. mario.nintendo.com



Magical Vacations

RPG
Finales de 2006

¡Ni las vacaciones de Chevy Chase son tan espectaculares!

Haciendo gala de nuevas franquicias, Nintendo nos ofrece un título desarrollado por la compañía Brownie Brown, bajo un estilo de RPG con gráficos que hacen derroche de luz y color como alguna vez lo vimos en la saga de **Mario & Luigi**. Los estudiantes de la academia de magia Will O' Wisp tienen un pequeño problema: su maestra se fue a una peligrosa misión al espacio exterior, pero ella ha desaparecido misteriosamente. Luego de enviar un puñado de cohetes para rescatarla, han acabado atrapados en una extraña (y a veces tenebrosa) aventura en el espacio exterior. Ahora, los jugadores deben rescatar tanto a sus compañeros de clase como a su maestra... y, dado que ya están allí, quizás a todo el sistema solar.

Tu misión te llevará a través de fantásticos mundos de ciencia-ficción que podrás explorar con el *Stylus*, controlando las acciones del combate y el equipo que portarán tus aliados. A diferencia de otros títulos de RPG que han salido para el Nintendo DS, aquí tienes la oportunidad de enfrentar el reto individual en el modo de historia, o adentrarte en los sombríos calabozos en la modalidad *multiplayer*. Aquí los retos serán de gran dicultad y serás recompensado cada vez que superes una adversidad.



Aprende a combinar las capacidades de tus personajes, sólo así llegarás al final.

El juego es bastante dinámico y, conforme avances, viajarás de planeta en planeta mientras reúnes a un grupo de magos para pronto enterarte de que un maléfico brujo está detrás de todo; así que los jóvenes magos harán hasta lo imposible por detenerlo. Para iniciar la travesía, puedes elegir (como en **Pokémon**) a un hombre o a una mujer como líder del grupo; el resto será conformado por otros estudiantes con habilidades diferentes.



Los efectos visuales te dejarán asombrado desde el inicio de la aventura.

Mario Hoops 3 on 3

Deportes
Septiembre 2006

El deporte ráfaga al estilo Nintendo

¿Qué pasaría si mezclas los tiros alocados de **NBA JAM**, con el clásico y divertido estilo de **Mario** y sus cuates para disputarse un partido de básquetbol? La respuesta está en **Mario Hoops 3 on 3**, el más reciente título con temática deportiva del bigotón. Si pensabas que **Mario Power Tennis** era lo más extravagante que habías jugado, espera a que le pongas las manos encima a este veloz deporte para el NDS.

3 on 3 no tiene las reglas oficiales de la NBA; es más, aquí puedes ser tan ofensivo como en **Mario Strikers** sin temor a que te saquen de la duela. La *Touch Screen* tiene la función de controlar los movimientos: desde rebotar la bola, enviar pases y tiros al aro (que literalmente pondrán el tablero en llamas)... todo esto con simples movimientos con el *Stylus*. Al inicio debes elegir a tu equipo (formado por tres integrantes) y ya dentro del partido, asegúrate de conseguir tantos ítems como te sea posible; éstos, como es costumbre, serán tremendos castigos como una ráfaga de conchas rojas o un grupo de bombas que podrán darte la ventaja necesaria para ganar el encuentro, o hundir aún más tu puntuación.

Los escenarios no son tan ordinarios como en cualquier otro juego de básquetbol; aquí podrás competir en zonas cubiertas de pasto, duela, terrecería o múltiples sitios extraídos de los juegos de Nintendo. Sin lugar a dudas, **Mario Hoops 3 on 3** es un título que te divertirá solo o en compañía de tus cuates, ya que existe la posibilidad de retar vía *Download Play*, de manera que podrán jugar todos a la vez usando una sola tarjeta.



Para que no pierdas detalle de tus jugadores, aquí podrás ubicarlos sin problemas.





El juego será dominado por personajes de Nintendo y otros tantos de **Final Fantasy**.

Mario VS. Donkey Kong 2: March of the Minis

Acción
Septiembre 2006

Si hasta los pingüinos marchan... ¿por qué Mario no?

Han pasado dos años desde el lanzamiento del primer **Mario VS. Donkey Kong** para el Game Boy Advance que fue diseñado por NST; así es, los mismos que le dieron vida a **Samus** en el Nintendo DS. En la primera aventura, **Mario** intentaba encontrar a todos los miniplomeros, pero en la secuela la iniciativa la deberán tomar ellos. Los jugadores utilizan el *Stylus* y la *Touch Screen* para guiar a sus pequeñas réplicas a través de desconcertantes niveles llenos de obstáculos. En ciertas ocasiones será necesario que te impulses por múltiples trampolines, escales entre las paredes o actives puertas especiales para llegar a tu objetivo. La versión que jugamos en el E3 nos permitió comprobar que el estilo de juego es sencillo y muy divertido.



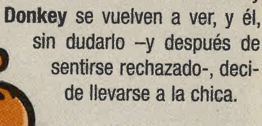
Los pequeños plomeros tendrán que revivir sus viejos tiempos y pelear contra el gran gorila.



Aquí también encontrarás otros enemigos del universo de **Mario**, como los **Shy Guys**.

El hecho de transportar esta singular aventura al Nintendo DS no se limita a usar ambas pantallas; también podrás crear tus propios mapas mediante un editor de niveles. Una vez que se genera un mapa, tendrás la oportunidad de enviarlo a todo el mundo a través de una opción Wi-Fi. También pueden utilizar la conexión Wi-Fi para descargar mapas creados por otros jugadores del mundo, así como conocer a quienes tengan mayores puntuaciones y acceder a bonus especiales.

¿Te acuerdas de **Pauline**? Aquella damisela en peligro que apareció en el juego original de **Donkey Kong** y que para gusto de los fans regresa en esta simpática aventura; y, para no perder la costumbre, Mario deberá rescatarla del gorila que la tiene cautiva. La trama inicia cuando la Mario Toy Company ha expandido su línea de producción para incluir en la serie muñecos de **Mini Donkey Kong**, **Mini Toad** y **Mini Peach**. Gracias a la popularidad de los juguetes, **Mario** decide cumplir el sueño de toda su vida: abrir un parque de diversiones llamado Super Mini Mario World. Allí es donde **Pauline** y **Donkey** se vuelven a ver, y él, sin dudarlo –y después de sentirse rechazado-, decide llevarse a la chica.







Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team

RPG-Aventura
Septiembre 2006

La fiebre amarilla sigue dando frutos

Siempre hemos participado en el universo de **Pokémon** a través de los ojos de un entrenador como **Ash** en la versión original, pero ha llegado el momento de no depender de nadie y tomar el control directamente de los pequeños monstruos, hablando e interactuando con otros personajes en un mundo poblado sólo por **Pokémon**. Nuevamente las peleas son parte fundamental de la historia, pero también debes explorar oscuros calabozos que se generan al azar, permitiendo que las cosas cambien cada vez que entres a dicha zona.

Todo inició un día como cualquier otro, cuando de pronto, al despertarte, te das cuenta de que te transformaste en un **Pokémon**. La Tierra está siendo devastada por desastres naturales (nada que ver con **Day of Crisis**), así que deberás asimilar rápidamente tu nueva identidad y enfrentar los problemas del mundo al formar un escuadrón de rescate Pokémon en compañía de otras criaturas clásicas. Al comenzar, puedes elegir cualquier **Pokémon** de tu agrado para luego escoger otro que será tu compañero de viaje; sin embargo, conforme vayas progresando en el juego, más integrantes se unirán a tu cruzada.

Nuevamente habrá dos versiones para el DS (**Blue Rescue Team y Red Rescue Team**), también existirá una adaptación para el GBoy Advance. En el NDS controlas la mayor parte de la misión en la *Touch Screen*, mientras que en la pantalla superior observas las estadísticas de tus personajes o algunos otros aspectos del juego. El punto más interesante es que podrás comunicarte del NDS al GBA y viceversa al introducir un *password*, algo que no se había visto antes.



Prepárate para entrar en los sitios más extraños en **Blue Rescue Team**.



Como puedes ver, también regresan los personajes clásicos de la serie.



Star Fox Command

El sistema Lylat necesita de tu ayuda

Aún recordamos con emoción cuando salió el primer **Star Fox** para Super Nintendo, donde la compañía oriental presumía su chip FX (incluso le dimos portada, ¿te acuerdas?); hasta ese entonces, los juegos de aviones o naves espaciales nunca habían sido tan divertidos, pero **Fox McCloud** y su séquito de guerreros llenaron de orgullo y valentía nuestro sistema de 16 *bit*. Posteriormente, **Star Fox 2** fue anunciado pero cancelado y apenas pudimos jugar un poco de la nueva aventura. Fue en el N64 donde su éxito se disparó para después cambiar su concepto de juego en el GCN (ya se incluyeron combates a pie). En este 2006, Nintendo vuelve a poner a los héroes en sus poderosas naves, regresando a su origen, por primera vez en una consola portátil.



Si ya estás ansioso por jugarlo, no te preocupes porque en agosto estará en todas las tiendas.

Star Fox Command es como si mezclaras la versión del SNES con la del N64, con múltiples misiones aéreas y cientos de enemigos atacándote por todas direcciones. Los gráficos se ven impresionantes, más aún cuando en verdad se controla en un ambiente totalmente diseñado en tres dimensiones. La pantalla superior es usada para observar la acción principal, dejando a la *Touch Screen* como medio específico para los movimientos de la nave y otros controles comandados por el *Stylus*.

Cuando tuvimos la oportunidad de jugarlo notamos algo diferente en el *gameplay*, es decir, tiene ciertos detalles que nunca habíamos visto en la serie; por ejemplo, un elemento de estrategia donde la misión es seguida por el punto de vista del comandante; sin embargo, el nuevo factor sólo es una parte pequeña, ya que el juego es dominado por las escenas en naves espaciales que tanto nos gustan.



En la pantalla inferior observarás el radar, mientras que arriba se muestra la batalla.



Yoshi´s Island 2

¡Nintendo reabre la isla! Y ahora más bebés necesitarán tu ayuda

Si el *remake* para Game Boy Advance nos pareció maravilloso, ahora imagínate qué podremos esperar de un título que está diseñado exclusivamente para el Nintendo DS, con gráficos superiores a los de la versión original y el uso de dos pantallas para lograr acciones que antes sólo se veían en sueños. **Yoshi** sigue transportando a **Baby Mario** a través de la extensa isla que, por si fuera poco, está infestada de peligrosas plantas carnívoras, gaviotas que arrojan objetos como si fueran bombarderas y otras tantas criaturas que tratarán de llevarse consigo al pequeño **Mario**.

Esta vez, los bebés (**Mario**, **Donkey** y **Peach**) se unen a la misión y cada uno de ellos le brinda a **Yoshi** acceso a poderes únicos mientras cuelgan de su espalda. Gracias al poder del DS, todos los extensos paisajes y peligrosos senderos de la Isla se despliegan en dos pantallas, ampliando tu rango de visión. Gráficamente es similar a **Yoshi´s Touch & Go**, pero el estilo de juego es como la versión original.

Según la historia, una misteriosa isla flotante ha surgido de repente en la pacífica isla. Al poco tiempo, un grupo de niños desaparece de la escuela. Afortunadamente, **Mario**, **Peach** y **Donkey** logran evadir tal destino. Ahora, **Yoshi** y los tres pequeñines deberán lanzarse a una salvaje y colorida búsqueda para rescatar a los niños e investigar la siniestra isla que merodea en lo alto.



No se dijo nada sobre los enemigos, pero no dudamos que Bowser esté detrás de todo.



Por primera vez en la historia, podrás conocer la etapa infantil de la princesa.

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.





Baten Kaitos Origins

Aventura-RPG
Finales de 2006

Nunca entenderás tu presente si no conoces tu pasado.

Hace un par de años, Namco nos sorprendió con **Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean**, un título de RPG que nos atrapó desde sus inicios, y ahora, para despejar todas las dudas sobre la historia, llega **Baten Kaitos Origins**. La trama se desarrolla veinte años antes y se centra en un grupo de personajes que están dispuestos a descubrir la fuente de escalofriantes cambios (tanto naturales como políticos) que han ocurrido en el mundo. Durante su viaje, ellos aprenderán muchos detalles que te ayudarán a comprender el primer juego, incluyendo cómo el diabólico emperador **Geldoblame** llegó al poder. También conocerás sobre el origen del mundo, así como el porqué del regreso del **Lost Ocean**.



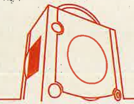
No importa cuán grandes sean las criaturas rivales, siempre habrá una forma de ganar.



Conoce el origen de la historia que ocultan los personajes de Baten Kaitos.

Explora un extenso mundo lleno de personajes memorables y criaturas bizarras del Imperio; cabe destacar que tanto el aspecto gráfico como el *gameplay* y el diseño de personajes tuvieron mejoras favorables. En cada instante encontrarás situaciones que te involucrarán más con el universo de **Baten Kaitos**; además de ponerte a prueba en docenas de misiones alternas que te mantendrán pegado al control por más de 80 horas. Otro punto favorable es que el juego cuenta con miles de líneas de diálogo, logrando que los momentos de conversación sean menos tediosos al escuchar de viva voz las expresiones de cada integrante.

Las acciones de combate se llevan a cabo en un sistema de tiempo real, con cientos de armas, armaduras e ítems para personalizar a tus gladiadores. Recuerda que en este mundo caótico, ninguna criatura es inferior por débil que parezca, así que prepara tu escuadrón y usa tus mejores habilidades para enfrentar las adversidades. El héroe principal es **Sagi**, un tipo de pelo azul que fue enviado a asesinar al emperador.



Super Paper Mario

Aventura-RPG
Finales de 2006

¡Mario obtiene el papel para su nueva aventura!

La saga de **Paper Mario** sigue creciendo y no es para menos; con decirles que es tan popular que no hay mes que no nos envíen correos con dudas de la última versión. Nintendo sabe que Mario es un icono de los videojuegos y sobre todo, que sus últimas aventuras trazadas en papel han cautivado a muchísimos fans, y ahora, con nuevos bríos, **Mario** regresa por más acción, emulando un poco lo que vimos antes en **New Super Mario Bros.** (en cuanto a concepto) y brindándonos una aventura espectacular para el Nintendo GameCube.

Lo que a primera vista parece ser un *sidescroller* en 2D extraído de las páginas del universo de **Paper Mario**, se transformará rápidamente en una aventura tridimensional que desafía toda lógica de los videojuegos al fusionar las perspectivas 2D y 3D, sin mencionar los elementos básicos del estilo RPG. El juego te transportará de una dimensión a otra, conduciéndote a través de ocho diferentes mundos inundados de trampas, acertijos y extraños misterios que ni **Scooby Doo!** podría resolver.

Si recuerdas, en **The Ten-Thousand Year Door** podías controlar a otros personajes en algunas escenas especiales; ese factor se repite y tanto **Peach** como **Bowser** tendrán sus espacios de acción. De la historia no se ha comentado mucho, pero en próximas ediciones te daremos todos los detalles de esta mágica aventura.



Mario encontrará nuevos aliados para enfrentar el reto que le ha impuesto Bowser.



En ciertas partes del juego, podrás controlar a otros personajes, como la princesa Peach.



Bowser siempre tratará de conquistar el corazón de Peach... aunque sea a la fuerza.



Para que recuerdes los viejos tiempos del NES, aquí aparece en pantalla completa Mario 8-*bit*.

WarioWare: Smooth Moves

CN: ¿El juego que checamos dentro del booth de Nintendo trata de una versión final o un demo? De ser lo segundo, ¿qué tan avanzado está el proceso de desarrollo?
GA: Efectivamente, es un demo. En este momento nos encontramos aproximadamente al 40% del desarrollo.

CN: ¿Cuánto tiempo se necesita para completar al 100% el desarrollo de un título como **WarioWare: Smooth Moves**?
GA: De principio a fin tardaremos aproximadamente un año en desarrollarlo. Como se menciona antes, seguimos afinando detalles del juego y seguramente lo podrán ver en las tiendas 90 días después del lanzamiento del Wii.

CN: ¿Cuántas personas están involucradas en la realización de este título?
GA: Somos entre 20 y 30 personas; puede variar dependiendo en qué fase estemos trabajando.

CN: ¿Cómo fue el proceso de desarrollo para esta nueva consola en comparación con tus anteriores trabajos para Nintendo DS o Nintendo GameCube?
GA: Cuando hay un nuevo hardware tenemos que entenderlo. Hemos hecho las versiones anteriores en 2D, pero ahora con Wii tuvimos que cambiar a 3D. Debimos crear nuevos códigos para cada movimiento, logrando así que se expandan las ideas e innovar en el campo del entretenimiento. Además, nos podemos basar en algunos aspectos, pero en general se requiere de una programación diferente.

CN: ¿Qué tipo de experiencia podemos esperar con el uso del control remoto del Wii?
GA: No quisimos tomar la ruta anterior, que era lo más fácil, así que buscamos crear un nuevo set de microjuegos que involucran diferentes acciones apoyadas en la tecnología del Wii. Será una experiencia diferente que refrescará el concepto de **WarioWare**.

CN: ¿Alguna vez te imaginaste que los videojuegos se pudieran jugar como en el Wii, donde la interacción con el usuario fuera mucho más apegada a la realidad?
GA: No.

CN: ¿En qué se basan para crear los microjuegos?
GA: Estoy concentrado en la idea principal, pero si veo algo gracioso, trato de incorporarlo de algún modo en **WarioWare**.

CN: Hablando de tecnologías del Wii, ¿**WarioWare: Smooth Moves** usará la bocina que posee el control remoto?
GA: Sí, claro. Es una oportunidad diferente de vivir y disfrutar los juegos y la usaremos comúnmente en microjuegos como el de la pelota que rebota; allí tu escucharás ciertos sonidos directamente en el control.



Goro Abe nos platicó sobre su primer juego para Wii, así como sus pensamientos sobre la nueva consola de Nintendo.

CN: ¿Cuál es tu opinión en general del Wii?
GA: Estoy muy emocionado con Wii; es un novedoso sistema que estimula mi imaginación como desarrollador y una gran herramienta tecnológica.

CN: ¿Actualmente te encuentras enfocado en su totalidad al desarrollo de juegos para el Wii, o también veremos tus trabajos en otras consolas de Nintendo?
GA: Por el momento sólo me concentraré en el Wii, pero me mantendré almacenando ideas para el futuro.

CN: ¿Te sientes identificado con **Wario**, o qué tanto se ha involucrado este personaje en tu vida después de tanto tiempo desarrollando sus aventuras?
GA: No me identifico con **Wario** como personaje, pero sí en su universo. **Wario** es una parte de mí.

CN: Después de que finalices tu trabajo en **Smooth Moves**, ¿tienes planeado otro proyecto?
GA: Tal vez, tal vez no. Por el momento no puedo compartir mucha información pero seguramente habrá sorpresas.

CN: ¿Cuántos microjuegos tendrá la versión de Wii y qué porcentaje de ellos estará basado en ella?
GA: Alrededor de 200 microjuegos, todos completamente nuevos y listos para que aprovechen al máximo el control remoto del Wii.

CN: Se nota que eres una persona joven y talentosa; ¿cuántos años tienes y cuál es tu juego favorito?
GA: Tengo 31 años y mi título preferido es **Super Mario Bros.**



Wario, tan irreverente como siempre, no se aguantó las ganas de salir en la foto junto a Goro Abe y el equipo de Club Nintendo.





Red Steel

First Person Shooter
Finales 2006

Una nueva experiencia

Este fue el primer juego en ser mostrado para el Wii hace ya tres meses, y durante el E3 respondió de gran manera a la expectación que generó; simplemente es un juego espectacular en todos aspectos, pero obviamente el que más destaca es el *gameplay* tan especial.

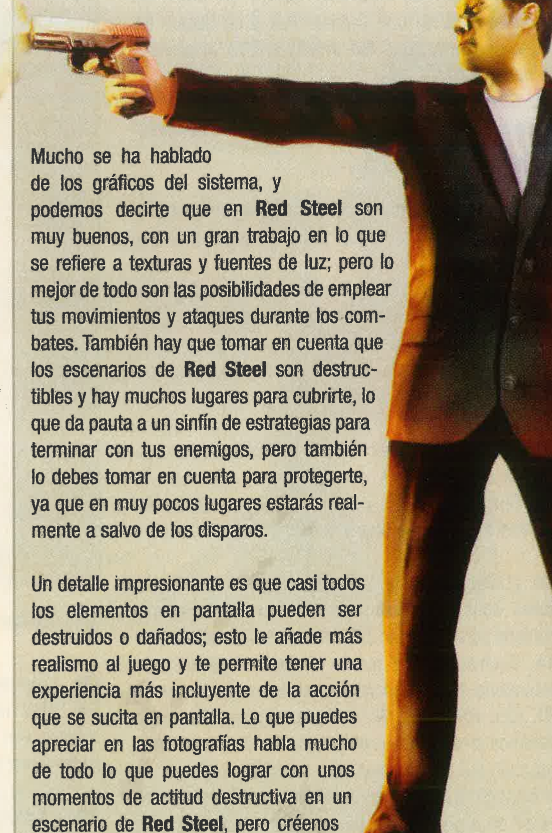
Nos encontramos frente a un First Person Shooter, donde podemos usar diferentes tipos de armas para avanzar en nuestra misión; al inicio lo más común será tener una de fuego, y en este caso, con el control remoto de la mano derecha apuntaremos a lo que queramos disparar; pero lo interesante de todo esto es que no es sólo un "puntero" como el de un mouse, sino que dependiendo de hacia qué lado movamos nuestra mano, el personaje principal también lo hará así, dándonos gran variedad de estrategias. Con el control Nunchuck manipulamos el movimiento del héroe, y para evitar pérdidas de tiempo, con sólo moverlo hacia atrás recargaremos nuestra arma.



Pelear con la Katana es de lo más impresionante de este juegazo. ¿Crees tener lo suficiente?



La variedad de ataques que te da la Katana es una experiencia que tienes que conocer.



Mucho se ha hablado de los gráficos del sistema, y podemos decirte que en **Red Steel** son muy buenos, con un gran trabajo en lo que se refiere a texturas y fuentes de luz; pero lo mejor de todo son las posibilidades de emplear tus movimientos y ataques durante los combates. También hay que tomar en cuenta que los escenarios de **Red Steel** son destructibles y hay muchos lugares para cubrirte, lo que da pauta a un sinfín de estrategias para terminar con tus enemigos, pero también lo debes tomar en cuenta para protegerte, ya que en muy pocos lugares estarás realmente a salvo de los disparos.

Un detalle impresionante es que casi todos los elementos en pantalla pueden ser destruidos o dañados; esto le añade más realismo al juego y te permite tener una experiencia más incluyente de la acción que se sucita en pantalla. Lo que puedes apreciar en las fotografías habla mucho de todo lo que puedes lograr con unos momentos de actitud destructiva en un escenario de **Red Steel**, pero créenos que no se compara con la emoción de jugarlo.

Por otro lado, también podremos usar una Katana, y al más puro estilo de **Kill Bill** tendremos que terminar con nuestros enemigos; aquí el movimiento del control remoto es básico, ya que al mismo tiempo que atacamos, también deberemos defendernos de los embates enemigos, lo cual si hacemos en el momento justo, nos da la posibilidad de causar gran daño. En un principio todo lo que comentamos pareciera muy complicado, pero no es así, ya que te acoplas con tan sólo unos cuantos minutos teniendo el control en tus manos.

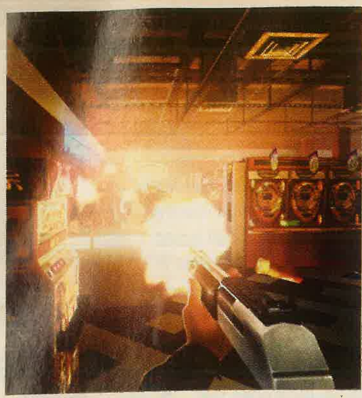
Sin duda alguna, **Red Steel** es un pionero en cuanto a la nueva forma de jugar los First Person Shooters, pero estamos seguros de que muchos títulos tomarán el *gameplay* de este juegazo para implementarlo en sus propias franquicias. Como buenos videojugadores de antaño, no dejamos de soñar en todo lo que se puede lograr y las formas como el control del Wii puede ser aprovechado en otras series como **Castlevania**, **Contra**, **Ninja Gaiden** y tantas otras; sólo el tiempo dará la respuesta a nuestras incógnitas y saciará nuestra sed de ver los clásicos avanzar al siguiente nivel de entretenimiento. Mantengamos los dedos cruzados...



Los niveles están llenos de enemigos que no titubearán en atacarte; ¡ponte en guardia!



Examina los escenarios, ya que puede haber cosas necesarias para tu supervivencia.





Aquí podemos apreciar cómo se juega **Red Steel**; el Remote del Wii te sirve para disparar tus armas de fuego (además de la Katana) de una manera más realista que en los FPS comunes.





El realismo del juego te permite adentrarte en la historia y experimentar más intensamente los combates; estamos seguros de que **Red Steel** será un ejemplo a seguir para otros juegos.

Lo que pudimos jugar en el E3 fue decisivo: **Red Steel** se lleva las palmas en cuanto a *gameplay* se refiere, y en los demás aspectos también tiene muy buenas impresiones. No podemos esperar para poder jugar la versión final en nuestros hogares, con todos los escenarios, niveles, misiones, enemigos y demás elementos. Hemos podido constatar que aun quienes no son tan aficionados a los FPS, quedaban maravillados con **RS**, y no es para menos; no es lo mismo apuntar con un Stick normal, que emplear el Remote como si fuera una pistola; también nos quedamos pensando cómo sería un **Wild Gunman** con el aditamento tipo Zapper del Wii.

Ubisoft lleva más de un año realizando este título, en el cual han logrado llevar al género a un nuevo nivel, y estamos seguros de que aún quedan sorpresas por revelar acerca de este gran juego; tal vez un modo multiplayer o la aparición de más armamento, pero eso sólo el tiempo lo dirá; por lo pronto comienza a juntar tus domingos, porque Red Steel saldrá junto con el Wii a finales de año.



ENTREVISTA MARIE-SOL BEAUDRY (PRODUCTORA)

CN: ¿Cuándo empezaron a trabajar en este proyecto?
MSB: Iniciamos en junio del 2005 con los planes preparativos, pero no fue sino hasta agosto del mismo año cuando recibimos el control del Wii (en ese entonces aún conocido como Revolution). Al inicio pensamos que era como un control de TV y desde ese momento las posibilidades de desarrollo fueron en aumento.

CN: Red Steel es un juego tipo FPS, y sus armas son una Katana y una pistola; en este caso, ¿han pensado en incluir una opción que se adapte al "Zapper" que vimos en el booth de Nintendo, aquel adaptador que nos hace recordar la pistola del NES?
MSB: Aún no hemos recibido ningún prototipo de la pistola, así que el *gameplay* será específico para usarse con el Wii Remote y el Nunchuk. Lo que sí te puedo decir es que este adaptador se ve realmente bien y es probable que posteriormente lo incluyamos en otros títulos.

CN: En el momento en que llegó el Wii Remote a sus manos, ¿qué fue lo que pensaron al respecto? ¿Les pareció una buena idea o tuvieron sus dudas de primera impresión?
MSB: Nos pareció una idea muy novedosa y al mismo tiempo una ventana abierta a nuevas oportunidades de desarrollo. En este caso, nos enfocamos en ideas, no en tecnología, lo que hizo que el proceso creativo fuera mucho más grande. En definitiva nos encantó la idea y por ello continuamos el desarrollo de **Red Steel** con tanto entusiasmo.

CN: Sabemos que por ahora están concentrados en Red Steel, pero ¿tienen en mente otros títulos para este sistema u otra consola de Nintendo?
MSB: Por ahora nos encontramos enfocados en Wii y sí, tenemos otras ideas en mente, pero por el momento no podemos decir mucho al respecto, aunque lo que sí les aseguramos es que se van a sorprender.

CN: ¿Tienen decidida una fecha específica de lanzamiento para Red Steel?
MSB: Hemos comentado que será uno de los títulos de lanzamiento para el Wii, así que es todo un hecho que lo podremos ver en las tiendas en noviembre, aproximadamente. Aún no podemos dar un día en específico porque eso depende de cuándo salga al mercado la consola.

CN: En el rato que hemos jugado Red Steel, muy bueno por cierto, nos encantó la forma en que se utilizan tanto el Wii Remote (para enfocar y disparar la pistola) como el Nunchuk (para moverse y marcar defensa con las Katanas), pero, ¿han pensado en llevar esta experiencia al campo on-line? ¿Tendrá opción *multiplayer* o sólo historia individual?
MSB: No sabemos mucho –por ahora- de las especificaciones o la conexión a Internet para juego on-line, pero esto es algo importante y lo tendremos en mente, quizá no para este título, pero tal vez sí para otros. En cuanto al *multiplayer*, no tenemos confirmado nada, pero durante el verano les daremos muchas noticias de éste y otros juegos.



Splinter Cell: Double Agent

Acción
Finales 2006

¿De qué lado juegas?

La vida en ocasiones tiene giros que no comprendemos, y para **Sam Fisher** esto es algo que quedará más que claro en su nueva misión para Nintendo GameCube. Como ya te habíamos platicado de este juego, aquí Sam ha sido culpado de varios crímenes que no ha cometido, pero entre que sí o no, nuestro héroe está en prisión y ahora debe escapar de ella para poder aclarar todos los sucesos que lo han hecho parecer un criminal, lo cual no será nada fácil, ya que al parecer la organización que está intentando hacerlo parecer culpable ya tiene planes con respecto a su vida.

Se cree que éste será el mejor capítulo de la serie, y por lo que hemos visto todo apunta a que así será; y podremos disfrutarlo este fin de año en nuestros Cubos, siendo de las cartas fuertes para este sistema.



La historia de **Double Agent** es de las más oscuras que hemos visto en toda la serie.

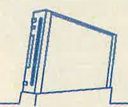


Los nuevos movimientos de **Sam** te permitirán desarrollar mejor tus estrategias.

Uno de los puntos fuertes del título es que como **Sam** está fuera de cualquier tipo de organización, ahora podrá participar en el bando que él desee las veces que quiera, es decir, si al principio le conviene ayudar a los buenos, estará de su parte, pero si en otro punto de la trama lo mejor es aliarse con el lado negro, no tendrá ningún impedimento para hacerlo. Lo interesante es que dependiendo de las decisiones que tomes, la historia cambiará bastante, o sea que lo vas a poder jugar varias veces y en cada ocasión conocer nuevos aspectos tanto de Sam como de sus aliados y enemigos.

Obviamente el ***gameplay*** ha cambiado un poco y ahora disfrutaremos de más acción en cada uno de los niveles, pero el aspecto estratégico siempre estará ahí, y es algo que debes recordar siempre; es mejor esconderte y avanzar que atacar a todas luces y terminar derrotado. En cuanto al nivel gráfico, no ha cambiado mucho de sus antecesores; sólo se ha puesto un poco más de atención en las texturas, con lo cual no estamos diciendo que sea malo, ya que siempre han manejado un buen nivel.





Rayman Raving Rabbids

Aventuras
Finales 2006

La invasión ha comenzado



De todos los animales existentes, a los que podríamos considerar los más inofensivos serían los conejos, ¿verdad? Pero por alguna extraña razón, dentro de esta nueva aventura de **Rayman** para Wii, estos simpáticos animalitos están como poseídos por seres del espacio, y buscan controlar al mundo y terminar con la raza humana para siempre. Pero por fortuna contamos con nuestro héroe galo, **Rayman**, quien debe exterminar a dicha plaga antes de que puedan cumplir sus planes.

La historia se nos hizo de lo más original, ya que sale un poco de lo ya conocido, pero bueno, ahora hablemos de lo importante: el *gameplay*. A lo largo de la aventura vamos a controlar varios animales que pueden ser arañas, águilas, etc. El chiste es conocer sus habilidades para poder explotarlas. Con el control **Nunchuck** movemos a **Rayman** por los escenarios, y con el control remoto podemos atacar.

Si damos un ligero movimiento al control hacia algún lado, nuestro personaje dará un golpe hacia esa dirección y con la intensidad que lo hayamos realizado, por lo que si movemos el control rápidamente, crearemos una combinación de golpes que cualquier boxeador profesional desearía. Otro movimiento que se nos hizo de lo más original es que si agitas los dos controles al mismo tiempo, **Rayman** golpeará el suelo, ocasionando una especie de minitemblor que aturdirá a los oponentes.

Si todo sale bien, este juego estará disponible el día del lanzamiento de la consola, y por todo lo que les hemos mencionado, no tenemos ninguna duda de que será uno de tus favoritos y calmará nuestras ansias por juegos de aventura hasta que podamos disfrutar de **Super Mario Galaxy**.



Terminar con la plaga de conejos no será nada sencillo para nuestro héroe.



Cada traje te da habilidades únicas que tienes que aprovechar al máximo.





Elebits

Acción/Aventuras
Finales 2006

¡Encuentra a los Elebits!

A lo largo de la historia de los videojuegos hemos controlado, ayudado y cuidado a pequeños personajes, como por ejemplo los **Lemmings**, **Pikmins** o **Troddlers**; ¿pero qué pasaría si este tipo de traviesos seres se ocultaran? **Elebits** es el primer juego de Konami para el Wii, y presenta un divertido concepto que aprovecha las características del sistema con un *gameplay* bastante entretenido. Los **Elebits** son criaturas de corta estatura, pero son la fuente del poder del mundo; tu misión es buscarlos en diversos escenarios empleando el control remoto del Wii para mover, jalar, empujar, levantar y aventar elementos de los escenarios.



Los **Elebits** pueden estar en los lugares más insospechados, debes buscar muy bien.



Con ayuda del poder de las criaturitas podrás realizar cosas casi imposibles.

Al ir capturando a los **Elebits** podrás usar su poder para interactuar con las cosas de diferentes maneras y así encontrar más de ellos; inclusive puedes cambiar el entorno para hallar nuevos lugares para explorar. Localizar y atrapar a los **Elebits** depende de tu ingenio; puedes acercarte y mover las cosas calladamente para sorprenderlos, o bien, crear conmoción entre ellos para asustarlos y que salgan corriendo de sus escondites; ¡las posibilidades son innumerables!

Elebits es un juego de temática sencilla, pero con altos niveles de diversión que te mantendrán entretenido durante horas; la simplicidad del *gameplay* lo hace recomendable para todas las edades, así como lo divertido de estar buscando a las pequeñas criaturitas. Mientras esperamos con los dedos cruzados un **Castlevania**, **Metal Gear**, o alguna otra de las series famosas de Konami, ¡podemos pasar un buen rato con los **Elebits**!



Castlevania Portrait of Ruin

Acción/Aventuras
Finales 2007

Este juego no es leyenda, ¡es inmortal!

Konami celebra 20 años de la exitosa serie **Castlevania** con una nueva aventura para el NDS, que mantiene el estándar caraterístico de la mayoría de los últimos títulos de la serie: explorar escenarios en 2D para ir abriendo cuartos en el mapa. Si creíste que ya lo habías visto todo, espera a enterarte de los elementos de este increíble y épico evento, cuyo lugar en la historia de la serie quedaría después de **Castlevania Bloodlines**. En esta ocasión podrás controlar a dos personajes: **Jonathan Morris** (hijo de **John Morris**) y a su amiga **Charlotte Orlean** (descendiente de la familia **Fernández**); **Jonathan** posee las habilidades de todo un cazavampiros (a pesar de no ser parte del clan **Belmont**), mientras **Charlotte** heredó el gran poder mágico de sus antepasados.



La historia nos sitúa en medio del caos de la Segunda Guerra Mundial, donde dos misteriosas hermanas planean la resurrección de **Drácula**. **Jonathan** y **Charlotte** deben enfrentar a más de 100 enemigos combinando sus habilidades para duplicar sus probabilidades de triunfar; puedes cambiar de un personaje al otro instantáneamente durante una batalla (al estilo de **Castlevania III: Dracula's Curse**, pero más rápido), o llamarlo para realizar invocaciones poderosas. Al igual que en sus predecesores, la localización de los ítems para tener acceso a nuevas áreas será indispensable; en **Portrait of Ruin** explorarás nuevos ambientes como el desierto, ciudades abandonadas y muchos más.

Un nuevo **Castlevania** siempre es motivo de regocijo; esta saga lleva mucho tiempo siendo una de las favoritas y demuestra que no puede quedar en el olvido por los videojugadores. Como todavía se encuentra en desarrollo, Konami no dio más detalles de cómo se va a usar el *Stylus*, aunque sí dijeron que será mucho más dinámico que en **Dawn of Sorrow**. Estamos seguros de que este **Castlevania** será todo un suceso que no podrás perderte en el próximo año.



Jonathan maneja muy bien el **Vampire Killer**, el legendario látigo del clan **Belmont**.



Al combinar a ambos personajes lograrás impactantes poderes e invocaciones.



GoPets

Aventura
Finales del 2006

¿Perro o gato?

Las mascotas virtuales no son nada nuevo; desde los **Tamagotchis** hasta **Nintendogs** hemos visto una gran evolución en cuanto a estilos, forma de cuidarlos y a quiénes están enfocados. Konami ahora nos presenta **GoPets** para el NDS, en donde podrás tener un perro o gato virtual y entrenarlo de muchas formas. Lo mejor de todo es que puedes conectarte con otros dueños de **GoPets** alrededor del mundo e interactuar con ellos gracias a la conexión Wi-Fi. El lado malo es que el diseño de los animalitos es tipo caricatura, lo cual le quita el realismo.



Ahora podrás tener un simpático gatito para cuidar y entrenar en este título para el NDS.



El estilo de los dibujos le quita el realismo, pero resulta atractivo para los fans del anime.

Obviamente, el *Stylus* es la herramienta clave en el cuidado de tu mascota, y se empleará de manera muy similar a la de **Nintendogs**; y para evitar que el juego se vuelva repetitivo, incluye un modo de "historia" en donde tú vives en una isla tropical. **GoPets** es una alternativa al tradicional **Nintendogs**, y presenta diversos elementos diseñados en las "fallas" de éste, como por ejemplo, los minijuegos para interactuar con los demás y el modo para un solo jugador. Esta es una buena opción, especialmente si prefieres a los gatos que a los perros, pues puedes elegir entre estas dos mascotas.

Tu propia mascota desarrollará su personalidad e intereses de acuerdo con la manera en que lo trates y el cuidado que le tengas. Un detalle muy bueno es que puedes competir contra otros propietarios de **GoPets** en divertidos minijuegos; según nosotros, eso le faltó al **Nintendogs**. La barrera del idioma puede presentar un problema, pero por eso los desarrolladores incluyeron un lenguaje basado en íconos para poder expresarte sin problemas entre usuarios de **GoPets**.



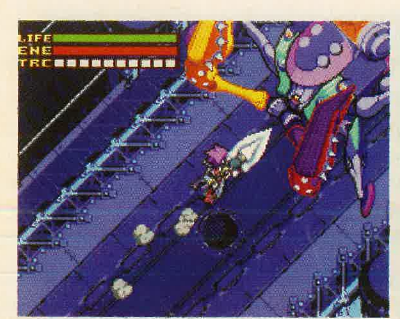


Lunar Knights

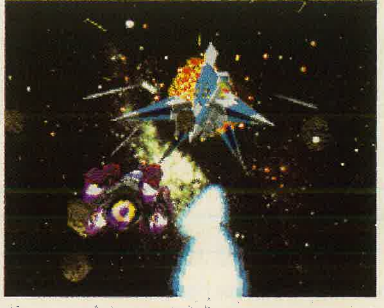
Aventuras/Shooter
Finales 2006

¡Siente el poder de la Luna y el Sol en tu NDS!

Lunar Knights es un título muy interesante que nos recordó grandes éxitos del SNES como **Illusion of Gaia** o **Secret of Mana**, pero tiene muchos elementos nuevos que lo hacen toda una experiencia fresca y recomendable (cabe mencionar que el nombre podría cambiar). Lo primero que nos llamó la atención fue el estilo gótico del juego; la historia trata sobre un mundo gobernado por vampiros, en donde dos héroes deciden poner fin al reinado de los seres de la noche. **Lucian** es guiado por la Luna y es un maestro en el manejo de la espada; mientras **Aaron** posee el poder del Sol y emplea armas de fuego para enviar a sus oponentes al otro mundo. Se trata de un título con perspectiva "por arriba", lleno de sitios para explorar, enemigos por derrotar y todo un misterio detrás de la historia.



Enfrenta a poderosos enemigos tomando el control de los héroes **Aaron** y **Lucian**.



Las escenas de las naves se controlan con el *Stylus* para crear una experiencia impresionante.

Esta aventura está siendo desarrollada por Kojima Productions, lo cual es una garantía de calidad, pues el señor Hideo siempre cuida que sus productos sean verdaderas obras de arte. **Lunar Knights** aprovecha el *Stylus* y el micrófono del NDS para realizar invocaciones y poderosos ataques basados en los elementos, aunque no dieron mucha información sobre la forma de cómo usarlos. **Lucian** y **Aaron** pueden absorber energía del Sol o la Luna para convertirse en encarnaciones de los astros y pulverizar a los monstruos; además, el *gameplay* te permite cambiar instantáneamente entre personajes en medio de la acción según sea conveniente.

El juego hubiera obtenido una alta calificación hasta este punto, pero el equipo de Kojima no se quedó con los brazos cruzados e incorporó algunas escenas en 3D tipo shooter similares a las de **Star Fox 64**, ¡pero controladas por medio del *Styuls*! En cuestiones gráficas y musicales podemos decir que **Lunar Knights** es sorprendente, tiene animaciones y BGM excelentes. Como siempre, Konami mostró su experiencia y maestría con los juegos presentados en el E3, y **Lunar Knights** es prueba de que todavía se puede innovar en el maravilloso mundo de los videojuegos.





Marvel Trading Card Game

Trading Card Game
Finales 2006

¡Marvelous!

Juegos de TCG como **Yu-Gi-Oh!** y **Pokémon** han sido muy bien adaptados a los sistemas de Nintendo anteriormente, y ahora toca el turno a **Marvel Trading Card Game** para el NDS, el cual está basado fielmente en el exitoso "Vs. System" diseñado por Upper Deck Entertainment. Si eres un fan de este TCG y de Marvel, estarás más que contento al saber que personajes conocidos como **Spider-Man**, los **X-Men**, los **Avengers**, **Ghost Rider**, los **Fantastic Four**, **The Hulk** y muchos otros más se unen a la lista de cartas disponibles para batirse en duelo. El juego cuenta con un modo de historia en donde puedes elegir si eres héroe o villano y la opción de jugar en línea con otros duelistas. Con la euforia de la reciente película de los **X-Men** y la última de **Spider-Man**, Marvel continúa presentando más innovaciones a su universo, y su Trading Card Game nos da la posibilidad de crear los equipos que tú quieras con tus mutantes favoritos y enfrentarlos en épicas batallas. Esto nos hace pensar en lo genial que resultaría este mismo concepto pero aplicado a un juego de peleas.

Las batallas son muy espectaculares gracias a los efectos visuales, cortesía de Konami.



Consigue todas las tarjetas para que puedas tener equipos más poderosos.

Marvel Trading Card Game es un excelente título para quienes hayan disfrutado de su contraparte real, pues sigue las reglas y contiene una gran variedad de cartas y personajes para combatir con tus amigos. Konami no reveló detalles sobre si va a utilizar el *Stylus* o el micrófono del NDS, pero estamos casi seguros de que será muy similar al de **Yu-Gi-Oh!** de NDS.





My Frogger Toy Trials

Acción
Finales 2006

Mas allá de cruzar la calle...

Uno de los clásicos de todos los tiempos es sin duda **Frogger**; esta ranita cruzando la calle ha tenido tantas versiones distintas a lo largo de los años en numerosos sistemas, y hasta juegos de aventuras. Ahora está de regreso en el NDS en donde la historia narra cómo **Frogger** y el héroe intentan ganar un concurso de mascotas patrocinado por Tobi Inc. Esta compañía ha desarrollado una forma de transformar el dibujo de un niño en una mascota real con voluntad propia. Decididos, **Frogger** y el héroe deben competir antes de que se agote el tiempo.



My Frogger Toy Trials se sale un poco de la temática a la que estamos acostumbrados respecto de la serie, pero eso no significa que sea malo; simplemente tiene muchas cosas diferentes para darle un giro refrescante y divertido; pero, eso sí, no pierde el concepto clásico de controlar a **Frogger** en escenarios llenos de peligros. Además incluye varios minijuegos, ropa y accesorios para que la ranita adquiera nuevas habilidades; pero lo mejor de todo es la opción de poder jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo. No podemos dejar de recomendarte esta excelente opción.



Por primera vez, **Frogger** interactuará con un humano, dándole otro enfoque a la historia.



Lo mejor de todo es que no se pierde para nada el sistema básico de la serie.

Steel Horizon

Estrategia
Finales 2006

Guerra portátil

No es la primera vez que vemos juegos de estrategia o combate en un sistema portátil de Nintendo, ¡pero indudablemente sí se trata de una experiencia sobrecogedora jugar **Steel Horizon**! Aquí tendrás control total sobre una flotilla naval, con acorazados, submarinos, aeroplanos de combate, artillería y mucho más. Básicamente tienes estrategia en tiempo real con *gameplay* basado en turnos; pero más allá de sólo avanzar tropas y disparar, podrás personalizar muchos elementos del juego, pues cada vehículo o embarcación tiene su armamento y características especiales.

El factor gráfico es en verdad sorprendente; puedes ver desde diversos ángulos la acción que se sucita durante la batalla, los efectos visuales son impresionantes y las animaciones muy fluidas. **Steel Horizon** comprende 20 misiones divididas en objetivos, las cuales tienen mucho reto y entretenimiento. Este título va a traer diversos modos para varios jugadores, pero no especificaron para cuántas personas simultáneas serán los *multiplayer*. Si eres aficionado a los juegos de guerra, no te pierdas esta oportunidad de llevar intensas batallas de la Segunda Guerra Mundial en tu bolsillo dentro del Nintendo DS..



Los gráficos son impresionantes, de lo mejor que hemos visto en cualquier título para el NDS.



Usa tus binoculares para espiar al enemigo y dar indicaciones a tus tropas; nunca se es demasiado cauto.



Dicen que una imagen vale más que mil palabras; observa el detalle de esta foto.

Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

Deportes
Enero 2007

¡Ya no juegues en el baldío!

La serie más popular de futbol llega al NDS en una opción muy buena para todos los fans de este deporte. En esta ocasión tendrás más equipos para elegir, y un *gameplay* mucho más realista que te permite jugar sin problemas. Los valores físicos de los jugadores y del balón han sido mejorados en varios aspectos en relación con otras versiones anteriores. **Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007** tiene distintos modos para jugar y opciones variadas en donde podrás personalizar tus equipos como todo un entrenador profesional.

Algo muy bueno es la opción de poder jugar en línea con otras personas, además de los modos *multiplayer* para locales. Este título estará listo para principios del siguiente año, lo cual nos da la oportunidad de ahorrar para comprarlo, aunque estamos seguros de que los fans de la franquicia ya quisieran tenerlo para retar con sus cuates, tal como nosotros. Sólo nos resta esperar para ver si implementan algunos extras o mejoran los gráficos, pues los jugadores sí se ven algo acartonados; aunque tomando en cuenta la fecha de salida, el desarrollo va muy bien. Seguiremos hablando de este título próximamente.



Los mejores equipos del mundo están listos para que elijas al de tu preferencia.



¡Apunta, tira y anota en los penalties! Qué bueno que regresó esta serie a Nintendo.



Lo más importante de este título es que el *gameplay* es excelente; cuando lo juegues lo verás.



Controla todas las opciones como el mejor entrenador; cambia, decide y prepara a tu equipo.

Winx Club: The Quest for the Codex

Aventura
Finales 2006

¡Hadas en el NDS y el GBA!

Konami no se olvida de las videojugadoras más pequeñas con este tierno juego basado en la popular serie animada **Winx Club**. En esta mágica aventura podrás controlar a todas las heroínas de la caricatura mientras avanzas por escenarios llenos de colores y elementos míticos; podrás volar, bailar, volar e inclusive diseñar trajes para las protagonistas en varios divertidos minijuegos. Obviamente los videojugadores casuales o los acabajuegos no se molestarán ni siquiera en voltear a ver **Winx Club**, pero el hecho de que esté enfocado en las niñas no significa que este título sea malo; es una buena opción para ellas y tiene varios elementos interesantes.

Los accesorios conseguidos a lo largo del juego pueden ser intercambiados entre jugadoras; aunque esto es una opción estética realmente, nos pareció muy bien que sin necesidad de haber dos versiones, hubiera interacción de este tipo entre las poseedoras de **Winx Club**. No te preocupes si no tienes NDS, ya que **Winx Club: The Quest for the Codex** también saldrá para el Game Boy Advance. A diferencia de otros títulos "para niñas", donde los personajes sufren con la movilidad, notamos un buen *gameplay* en **WC**, pues cada chica se controla muy bien en cada una de las variantes de juego.



Todas las bellas heroínas de la serie animada están aquí; ¿con cuál te quedas?



El estilo de juego es de acción en 2D, Konami tiene mucha experiencia en este género.





Xiaolin Showdown

Acción
Noviembre 2006

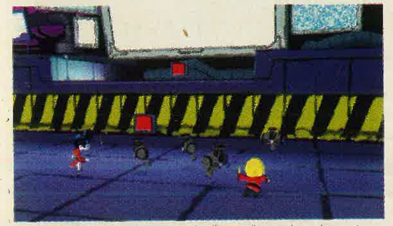
¡Acción cooperativa!

Hemos visto muchos títulos con acción y opciones **multiplayer** para el NDS y otros sistemas; pero son pocos en donde se puede jugar de manera cooperativa en el modo de historia. Afortunadamente, Konami nos trae **Xiaolin Showdown** (basado en la caricatura del mismo nombre) para el NDS, en donde podrás dirigir a un monje maestro del kung-fu y a sus tres guerreros en una dinámica aventura llena de golpes, saltos y patadas. Tu misión será encontrar y proteger los Shen Gong Wu, objetos místicos con el poder de dar a su poseedor facultades más allá de los humanos normales. El malvado **Evil Boy Genius Jack Spicer** y su ejército de robots tratarán por todos los medios de detenerte y obtener los artefactos para dominar al mundo. Si necesitabas un título para convivir con tus amigos -además de poder retar contra ellos-, no cabe duda que este juegazo es para ti. Tal vez no tiene la fama de un **Super Smash Bros.**, pero la forma de jugarlo es bastante bueno y divertido como para dejarlo a un lado.

Aunque la historia no tiene nada de original, el *gameplay* de **Xiaolin Showdown** sí es algo digno de reconocerse, pues te permite invitar a tres amigos a unirse a los combates y divertirse en grande. Los escenarios están llenos de enemigos y peligros tradicionales, así que deberán trabajar juntos para poder hacer frente a los obstáculos de las etapas. En cuanto a las batallas contra los jefes, tendrán lugar en arenas especiales en donde los cuatro lo atacarán hasta vencerlo (o que él los acabe). Si extrañas los clásicos títulos cooperativos del SNES, **Xiaolin Showdown** será uno de tus favoritos.







La cámara puede cambiar según las acciones en pantalla; nunca te perderás ningún movimiento.



Además de ser un juego bastante bueno, también tiene sus detalles de comicidad.





Final Fantasy III

RPG
Pendiente

Se completa la fantasía

Junto con **Dragon Quest**, la serie más importante de videojuegos en cuanto a **RPG** se refiere es **Final Fantasy**, que desde sus inicios en el legendario NES ha cautivado a millones de jugadores alrededor del mundo gracias a sus extraordinarias historias, que conjugan varios elementos, haciendo que éstas se queden en la mente de quienes las conocieron por siempre. Para que las nuevas generaciones pudieran conocer sus orígenes, se han relanzado para el GBA los primeros capítulos, y pronto se les unirán el **V** y el **VI**, pero aún falta uno, el **III**, que no saldrá para GBA, sino para NDS, ofreciéndonos nuevos elementos tanto en gameplay como en trama.



Cada persona que te encuentres puede ser pieza fundamental para resolver algún misterio.



Los gráficos del juego son hermosos; basta ver en esta imagen los efectos de luz en el fondo.

Éste ha sido el único capítulo de la serie que no ha llegado a territorio americano, pero en breve eso quedará en el pasado, porque este remake para el Nintendo DS completará la serie por fin en nuestro continente. El anuncio de este título se hizo hace ya varios meses, pero **Square-Enix** mantenía toda la información bajo secreto y ni siquiera mostraban alguna foto; pero tiempo después comprobamos lo que se venía diciendo: se trata de una aventura totalmente en 3D, demostrando el gran poder de la portátil de doble pantalla de Nintendo.

Los escenarios han sido recreados de manera increíble; más o menos te recordarán a lo realizado en **Baten Kaitos** (obvio, no a ese nivel), ya que todo está hecho en renders, que dan un aspecto de profundidad nunca visto en el NDS ni en ninguna otra portátil. Otro punto importante de este *remake* es que en varias partes de la aventura nos van a presentar varios cinemas **Full Motion Video**, donde se nos explicará mejor lo que está sucediendo; y déjanos decirte que son espectaculares; y si te gustaron los de **Castlevania DoS** o **Resident Evil DS**, espera a que veas los de **Final Fantasy III**.



La exploración es básica para encontrar nuevos accesorios o aliados.



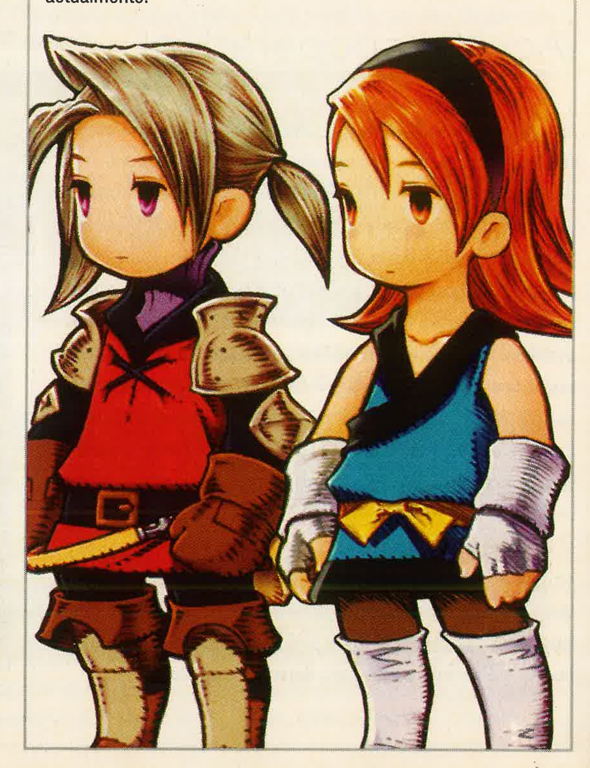
El sistema de batalla ha sido corregido, y ahora tendremos las ventajas del Nintendo DS.

Planea bien tu estrategia al enfrentar a cada uno de los enemigos del juego, ya que todos tienen un punto débil distinto.



En cuanto al sistema de juego, se ha optimizado de tal forma que todos los movimientos que haces en los menúes de ataques los puedas hacer por medio del *Stylus*, volviendo mucho más ágiles y dinámicos los encuentros, ya que si eres seguidor de la serie, estarás de acuerdo con nosotros en que a veces resultaba desesperante estar accediendo a decenas de ventanas de menúes sólo para elegir una acción o un ítem, por lo que ahora el *Stylus* representa una gran opción. Cuando no estemos en peleas, en la pantalla superior se mostrará el mapa de la zona en la que nos encontremos, por lo que la exploración será mucho más sencilla que antes.

Algo que debemos mencionar es que otro de los aspectos que se han corregido en este *remake* es el de los diálogos, que ahora tienen mucho más coherencia y profundidad que en la versión original, lo que en conjunto con el modo de juego y los cinemas te adentran más al universo de **Final Fantasy III**; se cree que pueda estar listo para finales de año, pero esto no es nada seguro; de cualquier forma se nota que el tiempo que debamos esperar valdrá la pena, ya que joyas como éstas escasean actualmente.



Final Fantasy V

RPG
Pendiente

La magia se renueva

Como ya comentábamos, la mítica serie de Square también llegará al Game Boy Advance en los capítulos **V** y **VI**, siendo el primero de ellos del que les vamos a hablar enseguida. La historia, como siempre sucede, es excelente y se mantiene constante a lo largo de nuestra travesía; todo comienza cuando los reinos de **Walse**, **Karnah** y **Tycoon** son presa de la miseria, lo que alerta a todos sus habitantes, porque nunca habían sufrido; su tierra siempre había sido próspera, y por lo raro de la situación, el rey de **Tycoon** visita el lugar donde unos cristales mantenían el equilibrio de las tres tierras, pero por motivos desconocidos desaparece sin dejar rastro alguno.



Todos los escenarios han sido remodelados para que vivas la aventura de manera distinta.



Los **chocobos** son el medio de transporte por excelencia en la serie de **Final Fantasy**.

Para esclarecer la situación, cuatro extraños se unen y sólo piden tiempo para volver todo a la normalidad; pero, ¿cuáles son sus verdaderas intenciones? Pues eso es lo que tendrás que descubrir en esta intensa historia. Los gráficos se han mejorado, no tanto como en la versión de NDS, pero sí están totalmente rediseñados para que sientas que estás jugando algo novedoso; además, por si fuera poco, vas a poder seleccionar los trabajos y habilidades que tú quieras para cada uno de tus personajes, y eso es algo fundamental de este juego: que cada uno de los héroes puede tomar un rol diferente; y para esta nueva versión, se han agregado muchos trabajos nuevos.

A pesar de que no es el primer *remake* que se hace de este juego -ya que antes había salido uno para una consola de 32-bits-, sí es el mejor y más completo que se ha realizado; en ningún momento se pierde la esencia del original por haber agregado más opciones; al contrario, se complementa la aventura de gran manera, y es una oportunidad que tanto coleccionistas como nuevos jugadores no deben dejar pasar, ya que su historia es sorprendente, pero por obvias razones, muy pocos jugadores la conocen; además ahora tenemos la ventaja de que lo podemos llevar a cualquier lugar y seguir jugándolo sin ningún problema. Estamos seguros de que **Final Fantasy VI** se convertirá en un clásico para la consola, de eso no hay duda.



Dragon Quest: Rocket Smile

RPG
Pendiente

Un héroe nada común

Hemos visto varios **Dragon Quest**, pero ninguno como éste, y es que aquí el personaje principal no es un caballero, ni un guerrero, es más, ni siquiera es humano; aquí el protagonista es **Rocket**... sólo los que conocen esta serie deben saber a quién nos referimos, ¿o no? Pues bien, se trata de una carita azul en forma de gota. No estamos bromeando, lo que sucede es que este monstruo es de los más populares en la serie, más o menos lo que es **Pikachu** para **Pokémon**. En fin, el caso es que en este nuevo **RPG** tendremos que controlar a esta figura para cumplir con nuestra misión.



Nunca pierdas de vista ninguna de las pantallas del sistema; en cualquiera pueden estarte mostrando algo que podría facilitarte las cosas en cada escena.

De algo estamos seguros: este juego no ganará ningún premio a la historia más original; todo inicia en un mundo donde sólo había felicidad, conocido como **Slimenia**; pero una malvada organización de nombre **Plob** ha comenzado a secuestrar a los pobladores, a todos menos a **Rocket**, quien ahora se ha convertido en la única esperanza para derrotar a **Plob** y liberar a su pueblo... se los dijimos: no es nada del otro mundo, al menos el *gameplay* es interesante, y es lo que rescata al juego.

La aventura se dividirá en misiones o escenarios, que deberás completar para seguir avanzando (¡obvio!), pero no como te imaginas, o sea, olvídate de las peleas y de todo lo que esté relacionado con los **RPG;** aquí lo que te sacará adelante será tu ingenio, ya que cada stage será un gran acertijo, parecido a **The Goof Troop** para SNES. **Rocket** tiene la habilidad de cargar cosas, y esto es precisamente lo que tienes que explotar para resolver los *puzzles*. No es un juego muy esperado ni mucho menos, pero lo interesante es que se le ha dado la oportunidad a un personaje "X" de que sea la estrella.



Tu ingenio será la principal arma que tendrás a lo largo del juego. Organiza bien tus movimientos.



Las animaciones están muy bien logradas y agregan mucha vitalidad al título.

Final Fantasy VI

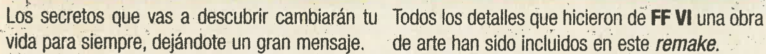
RPG
Pendiente

La aventura más recordada

A pesar de que han salido muchos juegos de **Final Fantasy**, el que es considerado el mejor de la saga es precisamente éste, el **FF VI**, que conocimos en América como el **III**; y es que para nosotros, la historia más emotiva y dramática al mismo tiempo es la que contenía aquel cartucho de Super Nintendo... ¡ah, qué tiempos!; pero, bueno, no nos pongamos sentimentales, lo importante es que está de vuelta, con más opciones y una historia mejor narrada.





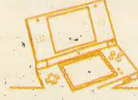


Los secretos que vas a descubrir cambiarán tu vida para siempre, dejándote un gran mensaje.

Todos los detalles que hicieron de **FF VI** una obra de arte han sido incluidos en este *remake*.

La historia en un inicio trata de cómo tres dioses intentan recobrar el control sobre una energía que se ha liberado en el mundo, y que transforma a los humanos en criaturas conocidas como **Esper**, volviéndolos hostiles, y lo mejor comienza cuando conocen a **Celes**, ya que nadie se imagina que ella.... bueno, mejor eso lo dejamos para que tú lo descubras; sólo te sugerimos tener cerca una caja de pañuelos desechables; los vas a necesitar.

Si ya habías jugado **Final Fantasy VI** en el Super Nintendo, y piensas que esta versión no te ofrecerá nada nuevo, estás en un error, porque se han mejorado los gráficos bastante; ahora se ven más coloridos y no tan "opacos"; y en cuanto a la aventura, se han agregado más calabozos, lo que además de enriquecer la historia principal, representa un nuevo reto para los veteranos del género. Nosotros te recomendamos ampliamente este juego, ya que sencillamente es de los mejores **RPG** de todos los tiempos, y como ya lo mencionamos, para muchos, es el **Final Fantasy** mejor elaborado en todos los aspectos, ya que la historia da varios giros que, créenos, nunca te esperarías; pero bueno, ya sólo queda esperar a que se le asigne una fecha definitiva de lanzamiento para poder disfrutar de esta obra maestra.



Children of Mana

RPG
Pendiente

En este 2006, la saga **"Mana"** de Square-Enix llega a 15 años de existencia, en los cuales hemos podido disfrutar de excelentes juegos, los más destacados para el Super Nintendo y Game Boy Advance; y para conmemorar tan grande acontecimiento, la compañía ha decidido lanzar una nueva versión para el sistema portátil de doble pantalla de Nintendo, al que conoceremos como **Children of Mana**, el cual, si todo sale como lo han planeado, está destinado a ser el mejor exponente de la franquicia.

Los efectos gráficos como estas luces te dejarán soreprendido en más de una ocasión.

Los pequeños detalles son la diferencia, y para muestra, una "lluvia" de hojas.

En este nuevo capítulo, la historia se centrará en restablecer el orden en una isla flotante conocida como **Illusia**, donde su corazón, un árbol mágico, está debilitado por causas extrañas. Las únicas esperanzas de todo el reino son una niña, un niño y su espada mágica. Esto es tan sólo el inicio de la aventura, y como es común en los juegos de Square-Enix, conforme avancemos la trama tomará giros inesperados, sorprendiéndonos a cada segundo; otro aspecto interesante será ver cómo evolucionan los personajes, ya que aquí es donde la compañía japonesa siempre nos sorprende y deja algunos mensajes.

Pasando al *gameplay*, la mejora más notable es que se podrá disfrutar entre cuatro personas al mismo tiempo, en dos modalidades distintas; en una de ellas, todos deberán ayudarse para salir adelante, pero en la otra será totalmente distinto, ya que será una competencia. Para cualquiera que elijas tendrás a tu disposición varias técnicas tanto para defender como para atacar, por lo que tienes que estar muy concentrado para decidir cuál utilizar. No sabemos si cada quien necesitará su juego de NDS, pero de acuerdo con los modos de juego, nosotros creemos que sí será un requisito.

NATSUME





Harvest Moon DS

Simulación
Verano 2006

¡Todos a la fiesta!

Desde hace ya varios años **Harvest Moon** se ha consolidado como todo un referente en lo que a juegos de simulación se refiere, ya que ha sabido aportar nuevas ideas para en verdad brindarnos una experiencia "de vida". Hace poco les platicamos de **Rune Factory**, que es algo así como un **Harvest Moon** con historia, lo que ha representado una evolución del concepto; pero para todos los que disfrutamos de lo tradicional, Natsume nos ha preparado Harvest Moon DS, que sigue los lineamientos principales de la serie.



Los minijuegos son muy variados y están llenos de diversión para todas las edades.



No importa si no eres un gran fan de **Crash**; es un buen juego que merece un buen vistazo.

El juego resulta muy parecido gráficamente a **Harvest Moon: Friends of Mineral Town** para GBA, pero una vez que le dedicas un tiempo, te das cuenta de que los colores son más sólidos, además de que las texturas están mucho mejor trabajadas. La acción principal del título la verás en la pantalla superior, mientras que en la de abajo tendrás el menú tradicional de opciones donde podrás, con tan sólo tocar, seleccionar herramientas o ajustar detalles de la granja como las cosechas. Esto ayuda bastante, ya que el estar pausando cada tres minutos para organizar tus labores, le quitaba continuidad a la aventura, pero ahora eso ya no sucederá.

Al menos en la versión que pudimos ver, no estaba implementada ninguna interfaz para manejar las herramientas con ayuda de la pantalla táctil, pero no dudamos que así suceda, ya que en otros juegos del estilo, como **Animal Crossing,** resulta muy útil el realizar actividades como quitar las hierbas con el *Stylus.* Otra opción que nos gustaría ver es la de que se pudiera visitar las granjas de otros amigos, tal cual sucede en el juego de Nintendo; por lo menos en red local sería un gran avance.



Puzzle de Harvest Moon

Puzzle
Finales del 2006

Todo héroe tiene un origen...

No todo en la vida es trabajo, eso es algo que tenemos muy presente, y tal parece que la gente de Natsume también, ya que le han dado todo un giro a su serie más popular, **Harvest Moon**, para adaptarla a un divertido juego de puzzle, con el que podrás relajarte después de trabajar en tu granja en la versión de NDS o de GCN.

Al principio puede sonar bastante raro, pero ya que le das una oportunidad... te das cuenta de que es más raro de lo que pensabas... ¡ja, ja, ja!, no es cierto; la verdad es que es muy buen juego, nada del otro mundo, pero muy divertido.

La base del juego es, como en muchos casos, juntar fichas del mismo color; en este caso, las piezas representan algún vegetal en especial, y cuando juntes un determinado número desaparecerán aumentando tu marcador de puntos; como te debes estar imaginando, si creas cadenas la recompensa será mucho mayor. Tiene dos modos de juego, el **story** y el *puzzle* mode; en el primero, al ir avanzando, conseguirás mejorar tu granja en varios aspectos, como si jugaras un **Harvest Moon tradicional**; por otro lado, en el puzzle mode, sólo es jugar por implantar un récord, el cual puedes intentar vencer cuando quieras.

Para que la diversión sea completa, no podía quedar fuera una opción para varios jugadores a la vez, y aquí podrán participar hasta cuatro jugadores de manera simultánea en verdaderas batallas campales, todo dentro del área local, pues al parecer no tendrá opción para jugarse on-line. Estamos más que seguros que no se volverá un clásico dentro del género, pero de que es bastante divertido, lo es, y si ya terminaste mil un veces **Polarium o Tetris DS**, es una muy buena opción.



Spyro tendrá que emplear sus mejores técnicas para acabar con sus enemigos en este juego.



Como todo buen dragón, **Spyro** tiene su aliento de fuego, pero esta vez tiene varios niveles.

CAPCOM

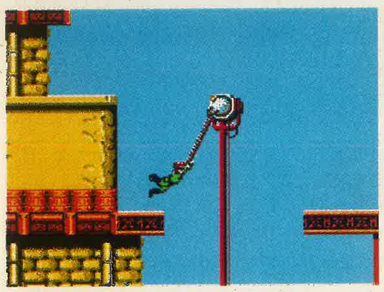


Capcom Classics Mini Mix

Compilación
Finales 2006

¡Los clásicos nunca mueren!

Hemos visto muy buenas compilaciones, pero sin duda las de Capcom han sido las mejores. En esta ocasión nos presentaron el último compendio para el Game Boy Advance, el cual incluye tres excelentes éxitos del NES muy difíciles de encontrar hoy en día en su formato original: **Bionic Commando**, **Strider** y **Mighty Final Fight**. En **Bionic Commando** tu brazo biónico te permitirá explorar las escenas en 2D para rescatar a uno de tus aliados, mientras vas adquiriendo armas variadas y eliminando innumerables enemigos.



Bionic Commando es uno de los grandes clásicos de Capcom, ¡tiene mucha acción!



Uno de los *beat'em up* más famosos y divertidos está a tu alcance nuevamente.

En **Strider** controlarás a **Hiryu**, miembro de una organización de héroes llamados **Striders**, quienes protegen al mundo de las fuerzas del mal; pero no todo es color de rosa: la misión de **Hiryu** es localizar a un **Strider** renegado y aniquilarlo. Dependiendo de tus acciones, podrás incrementar tus habilidades y adquirir otras nuevas como poderes curativos, de teletransportación, y mejores saltos. Prepara tu espada *Cypher* y tus flechas de plasma, ¡pues la acción en este clásico de las plataformas pondrá tu habilidad a prueba!

Metro City es un lugar peligroso para vivir, pues la banda conocida como **Mad Gear** se especializa en crear el caos y organizar todas las actividades ilícitas de la ciudad. Ellos secuestran a la hija del nuevo alcalde para tenerlo bajo su control, por lo que **Haggar**, **Cody** y **Guy** deciden ir a rescatarla y poner fin a **Mad Gear** de una vez por todas. **Mighty Final Fight** es un *remake* con diseño *super deform* de los personajes para darle un toque más cómico; pero no creas que esto le quita calidad; se trata de una excelente opción con un buen *gameplay* y numerosos movimientos, armas y técnicas especiales para los tres legendarios combatientes de Metro City. Si eres un buen conocedor, sabrás que esta tercia de joyas son muy difíciles de conseguir; así que no te pierdas la oportunidad de tenerlas todas de una vez.



Mega Man ZX

Acción-Aventuras
Finales de 2006

La historia continúa

Introducir un nuevo concepto en una serie existente no siempre es una buena idea, y **Mega Man** es una de las mejores pruebas de que esto es cierto. Ya hemos visto cómo los cambios del héroe de titanio han afectado a su popularidad con **Mega Man 64** y **Mega Man Battle Network**; mientras la serie original de **Mega Man** no perdió para nada su originalidad y calidad, a pesar de lo repetitivo de sus juegos. En esta ocasión tenemos una nueva aventura en el mundo de los **Reploides** (pero ni **X** ni **Zero** son los protagonistas principales), la cual está aderezada con una experiencia "diferente" gracias al sistema *Biometal*. Lo sabemos, suena raro; al conocer la historia comprenderás bien a qué nos referimos.

En **Mega Man ZX** han pasado cientos de años desde las batallas entre los humanos y los **Reploides**, y la paz reina nuevamente entre ambas especies, que conviven cordialmente en naciones dentro del área central del Universo. En las afueras, malévolos robots conocidos como **Mavericks** continúan creando el caos. En una excursión a la zona exterior, una organización conocida como **Serpent Company** encontró reliquias de antiguas tecnologías en las ruinas; los **Biometals** son materiales vivos con conciencia que tienen registros e información de cosas antiguas como armas, por ejemplo. **Vent** y **Aile** son dos empleados de una compañía que transporta los materiales de regreso a la civilización, y en un viaje se fusionan con los **Biometals** del **Model X** y **Model Z**, que les dan los poderes de **Mega Man X** y de **Zero**.

A pesar de lo innovador que pueda parecer, sigue siendo el mismo estilo de juego de la serie desde hace años; al destruir a un robot, su información se cristaliza en **Biometal** para poder usarla para diversas actividades durante el juego. Como verás, simplemente se le dio una nueva perspectiva a la habilidad de copiar las armas de los enemigos; nuevamente vemos que se aplica el dicho: "si no está roto, no lo arregles". Pronto estaremos hablando más acerca de este título.



Gráficamente es un buen juego, pero seguimos dudando de su originalidad...



La acción es rápida y muy variada; encontrarás muchos enemigos nuevos y peligrosos.

Mega Man Battle Network 6

Acción-Aventuras
Junio de 2006

Acción virtual

No cabe duda que seguiremos viendo más versiones de esta serie, y en esta ocasión tenemos la sexta entrega de **Mega Man Battle Network**; y sí, viene en dos versiones al estilo "fusilmon": **Cybeast Gregar** y **Cybeast Falzar**. La historia gira en torno a la mudanza de la familia de **Lan** a **Cyber City**; tanto él como **Mega Man** conocerán nuevos amigos y enemigos en el mundo real y en el virtual, y por supuesto, también deberán enfrentar nuevos retos.

El *gameplay* tiene algunas cosas nuevas, como el *Cross System*, que le permite a **Mega Man** utilizar poderes especiales de sus aliados durante una batalla. Al encontrarte con los **Link Navis** y derrotarlos, te pasarán su propia habilidad para darte ese apoyo extra en combate.



El modo de batalla se mantiene igual que en las versiones anteriores, pero ahora es más rápido.

¿Qué nuevos enemigos y batallas acechan detrás de la gente de la nueva ciudad?

Otro elemento disponible es el sistema *Beast Out*; esta opción es similar al poder clásico de **Mega Man** con el que copia los poderes de los jefes vencidos. Cuando activas el *Beast Out*, los estatus de **Mega Man** subirán considerablemente, aunque tiene su desventaja: si el héroe se fatiga, entra en un modo llamado *Beast Over*, en donde será extremadamente poderoso por un tiempo corto, y cuando éste se acaba, estará muy cansado y vulnerable.

Como podrás ver, la sexta entrega de **Mega Man Battle Network** tiene muchas cosas distintas a las versiones anteriores, pero no podemos decir que sean 100% innovadoras; pueden complacer a los fans de esta serie, pero difícilmente a quienes siguen valorando la saga clásica y la **X**. El uso de las dos versiones no tiene nada como para sorprender: en cada una hay **Navis**, poderes y combinaciones exclusivas que sólo estarán disponibles al conectarlas... La serie debería llamarse "Fusil Man Panconlo Mismork".



Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All

Aventura
Finales de 2006

¡La justicia regresa al NDS!

Por segunda ocasión, **Phoenix Wright** llega al Nintendo DS dispuesto a defender a sus clientes con su implacable entusiasmo y excelente *gameplay*. Son cuatro casos distintos con nuevos personajes, giros inesperados e intrigantes historias, en donde tu misión será recabar información, conseguir pruebas sólidas y presentar todo ante la corte para demostrar la inocencia de los acusados; pero no creas que será una tarea sencilla: otros abogados también intentarán tenazmente liberar de todo cargo a sus clientes. Al igual que en la versión anterior, tu habilidad para ejecutar combos de mil quinientos golpes en los juegos de pelea no te servirá de nada; la intuición y deducción son las principales armas para lograr tu misión.



Interroga testigos, recaba información y prepárate para enfrentar los juicios más difíciles.

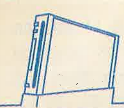


Además de ser muy innovador, este juego tiene muy buenos gráficos y animaciones.

No te preocupes si no jugaste el primer título en tu NDS: el *gameplay* es muy amigable y aprendes a jugar rápidamente. Todo se lleva a cabo en dos fases distintas; la primera es la de investigación, donde tienes que revisar la escena del crimen, entrevistar a los testigos y reunir toda la información posible para usarla durante los juicios. La fase de la corte es donde presentas los hallazgos de tus investigaciones para auxiliarte en el caso, escuchar los testimonios, examinar a los testigos y, por supuesto, tener la resolución de cada uno de los juicios.

Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All emplea las bondades del NDS para lograr una experiencia que te sumerge en los acontecimientos del juego, como el *Styuls* para señalar y examinar objetos, y el micrófono para gritar "*Objection*" (objeción), "*Take that*" (toma eso) y muchas cosas más. En una era en donde estamos inundados con series interminables, juegos similares y falta de creatividad, **Phoenix Wright** demuestra que todavía hay ideas novedosas e interesantes para los videojugadores.





Disney´s Chicken Little: Ace in Action

Acción-Aventura
Finales de 2006

¡Ace al rescate!

Seguramente te preguntarás: "¿Qué no hubo ya juego del filme?"; pues así es, pero a diferencia del título anterior –que estuvo bastante malo–, **Ace in Action** narra las aventuras del álter ego de **Chicken Little** (¿recuerdas la "película dentro de la película" en donde todos los protagonistas salen diferentes?), y nos presenta un juego menos "x" que su precuela. El original **Chicken Little** recibe un juego basado en su "cinta" e invita a sus amigos a probarlo; el chiste es tener un sentimiento y enfoque de "videojuego dentro del videojuego", parodiando las películas de ciencia-ficción de los años 50. A diferencia del juego anterior, éste sí es muy recomendable para los fans de pollito con lentes.



Las escenas de las naves son muy buenas y le dan un toque especial -y futurista- al juego.

Cada personaje tiene su modo de juego; **Ace** procede a pie en los escenarios, **Runt** es el comandante de los tanques, y **Abby** pilotea la nave espacial y el hovercraft. El juego consta de 24 misiones dentro de cuatro mundos distintos: Plutón, Saturno, Marte y la Luna. Hay niveles en donde pueden participar dos personas simultáneamente, pero no dieron muchos detalles al respecto. **Ace in Action** es un giro muy divertido de la historia original de **Chicken Little**, y un gran cambio del clásico título de recolectar ítems (como lo fue el juego anterior); si te gustó la película, no te podrás perder esta odisea espacial.



¡El temerario **Ace** está listo para la aventura! La diferencia entre los dos juegos basados en la película es muy notoria; nosotros preferimos ésta a la anterior.



Este juego cuenta con varios modos para divertirte, como éste en donde manejas un tanque.



Tal vez no tenga la profundidad de la historia de **Star Wars**, ¡pero también es muy emocionante!

Disney´s Meet the Robinsons

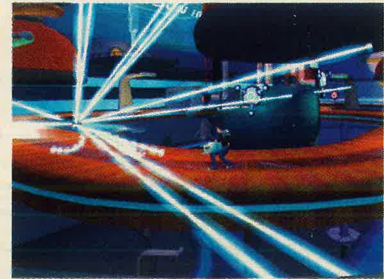
Acción-Aventura
Primavera 2007

¡Viaja por el tiempo!

Este juego está basado en la siguiente película de Walt Disney, y tiene una temática de acción y viaje en el tiempo. Tú tienes el control de **Wilbur Robinson**, cuya misión es capturar a **Bowler Hat Guy** y sus secuaces a través de diferentes épocas y así frustrar sus diabólicos planes. Como podrás imaginarte, **Wilbur** posee una gran variedad de accesorios y armamento para poder enfrentar a los enemigos y resolver acertijos a lo largo de los inmensos escenarios que conforman el juego. Este es uno de esos juegos recomendables sólo para fans; lo más prominente son los gráficos.

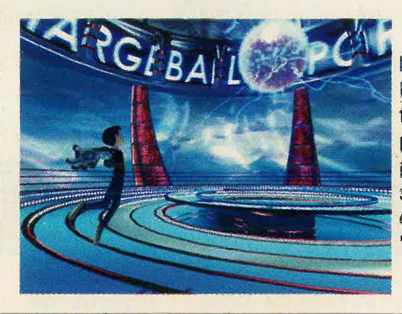


Pelea a través de escenarios llenos de enemigos y peligros traídos directamente de la serie.



Los gráficos son muy espectaculares, pero sin duda el *gameplay* necesita más trabajo.

Dentro de cada misión encontrarás ambientes extraídos directamente del filme, como la casa de los **Robinson**, la feria de ciencias de **Lewis**, el mundo de las hormigas de **Lizzie**, y muchos más. Siendo una aventura típica de reunir ítems, deberás buscar cada artefacto para poder proseguir en cada etapa, pues hallarás muchas partes inaccesibles a las que tendrás que regresar después de haber obtenido un arma o habilidad nueva. Adicionalmente, hay varios minijuegos donde conseguirás discos de realidad virtual para ir obteniendo nuevas opciones. Como este juego se encuentra todavía en desarrollo, no podemos darle un veredicto final, pero sí esperamos que pulan detalles y no quede tan similar a todo lo conocido.



Éste es uno de los primeros títulos de BVG para el Wii, pero pensamos que sería mejor algo original y no un "basado en...".



American Dragon

Acción-Aventura
Finales de 2006

Libera al dragón dentro de ti.

Ahora tenemos un título diferente (aunque también basado en caricatura); la historia gira en torno a **Jake Long**, un experto artista marcial, quien debe rescatar a su amada **Rose** de las garras de su archienemigo, **Dark Dragon**. Al controlar a **Jake** tendrás a tu disposición una gran variedad de ataques y movimientos para acabar con las hordas de **Dark Dragon**. El detalle más impresionante del juego es su *gameplay* tan dinámico y lleno de acción; puedes destruir muchos elementos en pantalla como ventanas, botes de basura y muchos más, los cuales podrás usar para noquear enemigos y abrirte paso en cada etapa del juego.



Los valores físicos están bien cuidados, puedes explorar los escenarios sin problemas.

Pero tus habilidades no serán suficientes para pelear contra los jefes y personajes más fuertes del juego como los cíclopes, una medusa gigante y, por supuesto, el **Dark Dragon. Jake** necesitará convertirse en el **American Dragon** para obtener movimientos nuevos e impresionantes poderes para acabarlos. Son cinco mundos divididos en más de 20 niveles distintos, incluyendo un minijuego y las escenas de entrenamiento con el abuelo del héroe. **American Dragon** es una buena opción para los que añoramos los títulos de antaño, pues tiene características similares a las series clásicas. Es una buena recomendación para terminar el año.

Lo más prominente de este título es indudablemente la opción en transformarte en dragón; aunque no creas que serás invencible en este estado, tu habilidad será decisiva para triunfar en tu misión.



Transfórmate en el **American Dragon** para tener esa ventaja extra sobre tus enemigos.



El lado malo es sin duda la dificultad; ojalá pudieran hacerlo un poco más complicado.



Kim Possible Global Gemini

Aventura
Finales de 2006

¿Imposible? ¡Para nada!

La heroína de las caricaturas, **Kim Possible**, está de regreso en una gran aventura cuando su enemigo **Gemini** escapa de prisión. Obviamente hay que detenerlo antes de que reconstruya su imperio del mal y domine el mundo (no sería un buen villano si no deseara esto, ¿verdad?). **Kim** viene acompañada por sus amigos de la serie: **Ron Stoppable** y **Rufus**; el trío viajará a Los Alpes, Egipto y una misteriosa isla en el Océano Pacífico para tratar de detener a **Gemini** de una vez por todas. El *gameplay* no varía mucho en relación con juegos anteriores de **Kim Possible**.



Al estilo de la vieja escuela, **Kim** debe encontrar a sus enemigos y acabar con ellos.



Todos tus accesorios y aditamentos estarán disponibles en la pantalla táctil.

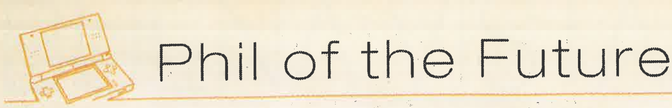
Kim posee un buen repertorio de movimientos de kung-fu, así como vehículos extremos para poder explorar y combatir alrededor del mundo junto con **Ron** y **Rufus**. Hay trajes distintos para que los protagonistas adquieran nuevas habilidades útiles para ciertas partes específicas del juego. El *Stylus* del Nintendo DS te ayudará a activar algunos de los mecanismos y artefactos del juego, así como para controlar los vehículos.



Mide bien tus movimientos, pues una caída podría ser fatal. Con práctica lograrás llegar al final.



Tus ataques y movimientos de artes marciales serán de gran utilidad para enfrentar a tus adversarios.



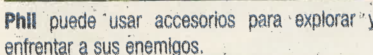
Phil of the Future

Acción-Aventura
Agosto 2006

El futuro no es como en la TV... ¿o sí?

Con el objetivo de acabar con su archirrival, **Candida**, **Pim** emplea su máquina de vestir para dar vida a unas criaturas del futuro llamadas **Blahs**; la misión de **Phil** será detener la invasión de **Blahs**. Sabemos que suena bastante rara la historia, pero simplemente es el pretexto para lanzar este juego en 2D basado en la serie de Disney del mismo nombre. Aquí tomarás control de tres personajes: **Phil** usará sus artefactos del futuro para capturar a los **Blahs** y resolver puzzles dentro de las etapas. **Keely** es una gran bailarina, y sus movimientos ayudarán a capturar a muchos enemigos al mismo tiempo (sólo falta que los **Blahs** bailen a su ritmo como en **Moonwalker**, de Arcadia). Finalmente tenemos a **Curtis**, el personaje más ágil y fuerte del grupo, cuyas formidables aptitudes le permiten llegar a donde los demás no pueden.





Phil puede usar accesorios para explorar y enfrentar a sus enemigos.



No cabe duda que si tenían planeado darle un toque de seriedad, lo perdieron con los "**Blahs**".

Básicamente el juego se trata de capturar las pequeñas molestias en cada nivel; pero además tendrás que encontrar los aditamentos de **Phil** para poder progresar en ciertos puntos; son más de 20 accesorios que podrás juntar y ensamblar para poderlos usar en los puzzles y otras situaciones críticas dentro de los siete mundos de **Phil of the Future**. La verdad es que esto de los juegos basados en películas, caricaturas o series televisivas es un arma de dos filos: puede resultar una buena experiencia para los videojugadores, o terminar en un fracaso monumental. **POTF** es recomendable para los fans, pero no ofrece nada innovador como para atraer a otros jugadores. Para serte sinceros, este juego pudo haber quedado mejor para GBA, pues no supieron aprovechar las capacidades del Nintendo DS; bueno, ojalá les guste a los aficionados de **Phil**... ¿y de dónde se les habrá ocurrido el nombre de **Blahs**?



Keely hará bailar a sus enemigos al ritmo de sus movimientos... los golpes siguen siendo la mejor opción para pelear.



Disney's Little Mermaid: Ariel's Undersea Adventure

Acción-Aventura
Finales de 2006

Bajo el mar... ¡bajo el maaar...!

A pesar de haber tenido su juego para el NES (el cual era bastante bueno, por cierto), Disney ha decidido traer toda la diversión acuática de la sirenita más famosa de la pantalla grande. En **The Little Mermaid: Ariel's Undersea Adventure** para NDS tomamos nuevamente el papel de **Ariel**, y en esta ocasión vamos a ayudarla a descubrir un intrigante misterio. Muchos personajes de la película hacen su aparición, como **Flounder**, **Sebastian**, **Eric**, **King Triton**, **Ursula**, **Flotsom** y **Jetsom**; pero no dieron detalles específicos de si se trata de una trama alterna (cosa típica de Disney para exprimir –y echar a perder– sus historias), o si tendrá más relevancia dentro de la cinta original; de cualquier modo, es una buena aventura que vale la pena.

Ariel necesitará tu ayuda para poder conseguir todos los tesoros del mar.



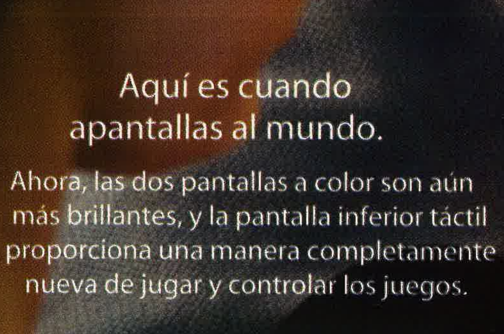
Además de nadar por los 16 distintos niveles, podrás usar el micrófono para abrir los cofres y obtener interesantes recompensas y premios; de igual manera, el *Stylus* te ayudará a excavar, limpiar y descubrir los tesoros, muy al estilo de **Lost in Blue**. También incluye modos multyplayer para convivir y competir con tus amigos (pueden participar hasta cinco personas simultáneamente). Pensamos que se trataba de un juego más para aprovechar la licencia, pero ya jugándolo te das cuenta de lo divertido del concepto y lo bien que se aprovecharon las bondades del sistema; dale una oportunidad y no te arrepentirás.



Las dos pantallas le dan un sentimiento de profundidad al juego muy acorde con la historia.



Crea música bajo el mar con ayuda de tu *Stylus* y los tentáculos de estos pulpos.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.


Save&Quit
Undo
Zoom Out

Spectrobe

Aventura
Pendiente

Tengo que ser, siempre el mejor...

Rallen y **Jeena** son dos patrulleros intergalácticos que encuentran unas formas de vida prehistórica llamadas **Spectrobes**, las cuales poseen poderes especiales, y son la clave para derrotar a una fuerza maligna conocida como **Krawl**, quien amenaza con destruir toda la galaxia. Ambos héroes se embarcan en una misión para juntar a todos los **Spectrobes** y poder terminar con **Krawl**. Si crees que la historia no tiene nada de original, ¡espera a enterarte que deberás encontrar a más de 500 **Spectrobes** distintos!



Busca, desentierra y entrena a las pequeñas criaturas para poder usarlas en las peleas.

Las batallas en tiempo real se llevan a cabo entre los oponentes y tú, ayudado por dos **Spectrobes**, quienes pueden atacar por separado o combinarse para crear un combo. Afortunadamente este concepto es muy fresco y nunca habíamos visto nada igual, si no, pensaríamos que se trata de un Fusilmon más para la lista. La diferencia radica en que para poder tener a un nuevo **Spectrobe**, necesitas excavar para localizar sus fósiles (un buen detalle es que si le soplas al micrófono del NDS, limpiarás de polvo el área); una vez traídos a la vida, puedes entrenar y personalizar a tus criaturas para poder usarlas en el juego. Todavía más innovadora es la opción de intercambiar **Spectrobes** con tus amigos, e inclusive retarlos a una pelea; ¡**Spectrobe**, yo te elijo!



Las batallas tienen efectos especiales muy vistosos y coloridos, aunque no salvan al juego.



Tus **Spectrobes** te acompañarán en todo momento de la historia; entrénalos bien.

Disney's Little Einsteins

Preescolar
Otoño 2006

Aprender es divertido

Para los más pequeños videojugadores, BVG creó **Little Einsteins**, basado en dicha serie de televisión. Se trata de juegos sumamente sencillos con temáticas simples, control amigable y muchos colores; son seis diferentes tipos de *gameplay*, como controlar un cohete que esquiva obstáculos en el aire, identificar notas musicales, bailar sobre flores, volar sobre montañas, reunir instrumentos para crear música y hacer que el arte cobre vida; cada una de estas piezas abre una nueva misión.



Los gráficos son muy buenos, especialmente para ser de un juego de Game Boy Advance.

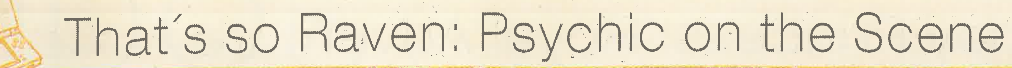


Deberás buscar los objetos perdidos para poder crear música y abrir más niveles.

Son tres misiones con varios niveles en donde encontrarás piezas clásicas de arte y música; y el juego tiene dos grados de dificultad para que el aprendizaje en cada una de las escenas sea distinto. El objetivo principal de **Little Einsteins** es que los niños aprendan, desarrollen su agilidad mental, su puntería y apreciación del arte, entre otras, mientras se divierten jugando. Esta es una buena opción para que los pequeños de preescolar vayan adentrándose en el mundo de los videojuegos y se vayan familiarizando con los controles. Hubiera estado muy bien que este juego tuviera la opción de elegir el idioma español, pero lamentablemente, no fue así.



Recuerda que se trata de un juego para niños; no tiene la violencia de un FPS o uno de peleas.



That´s so Raven: Psychic on the Scene

Aventura
Otoño 2006

De la moda, lo que te acomoda

Este juego no está basado en una serie de telev... espera, sí lo está. Buena Vista nos trae un juego con temática de misterio con los personajes y concepto de **That´s so Raven.** Realmente no se trata de un concepto profundo como **Eternal Darkness,** sino que más bien debes resolver ciertos acertijos llenos de momentos de adolescentes, cuyos problemas más catastróficos son los cambios de la moda (al menos ya es una alternativa a la dominación del mundo). Básicamente tienes que encontrar montones de ítems y pasar puzzles para conseguir más pistas, al mismo tiempo que te mantienes a la moda.



En este mundo lo más importante es estar a la moda; pero no te olvides de resolver el misterio también.

Tú controlas a **Raven,** su leal amiga **Chelsea** y a **Eddie** a lo largo de más de 100 diferentes niveles, como el centro comercial, el dormitorio, el estudio de modas y otros más. Si eres fan de esta serie, quiere decir que estarás a la moda; pues en el NDS también podrás estarlo al combinar más de 40 trajes, peinados y disfraces; además de que puedes crear tus propios modelos y compartirlos con tus amigos. **That's so Raven:Psychic on the Scene** está enfocado a las chicas adolescentes fans del programa; ni de broma sería una opción para otros jugadores.



En la pantalla superior verás toda la acción del juego, mientras en la inferior tus opciones.



Platica con toda la gente para que te den pistas y consejos para vestirte con estilo.

The Cheetah Girl

Acción-Aventura
Agosto 2006

¡Conviértete en una estrella!

Antes de comentarte de qué se trata este juego, vamos a advertirte que está enfocado directamente a las chicas, especialmente a las fans de la película de Disney del mismo nombre. Ahora sí, tu misión en esta aventura llena de color, moda y música es asegurarte de que las **Cheetah Girls** triunfen en la New Voices Competition en Barcelona, España. Necesitarás un agente, ropa al estilo **Cheetah,** buenos movimientos de baile y algunas canciones para poder alcanzar la fama. Aunque controlas a una **Cheetah Girl** por separado, las tres chicas necesitarán estar en contacto constante por medio de su celular para elegir bien todos los accesorios necesarios.



El estilo de los gráficos es algo raro, muy diferente para ser un juego basado en una película.

Puedes crear tus propias pistas musicales para practicar tus movimientos, o elegir entre las más de 75 que vienen incluidas en el juego. Practicar tus bailes es muy necesario para que la coreografía vaya de acuerdo con la música; si no tienen coordinación, el resultado será un desastre. También incluye minijuegos en donde las chicas trabajarán por cortos períodos para conseguir dinero y comprar más cosas. Técnicamente, **The Cheetah Girls** es un buen juego, tiene muchas opciones y elementos atractivos para las chicas que gustan de la moda, los bailes y tienen ganas de ser estrellas de la farándula; obviamente, un jugador de **Resident Evil** no se hallará mucho que digamos eligiendo un traje **Cheetah** que vaya con los zapatos, pero algunas videojugadoras dirán que no le ven el chiste a eliminar zombis.



El público esperará ver una buena coreografía, al igual que oír una buena selección musical.



Baila al ritmo correcto de tus compañeras o no estarán preparadas para el gran evento.



Mantente en contacto con las chicas por medio de tu inseparable teléfono celular.



Disney Princess: Royal Adventure

Acción-Aventura
Finales de 2006

En busca de las coronas perdidas

Cuando las ideas se acaban, es cuando los personajes sufren cambios como crecer, volverse malos o, como en este caso, rejuvenecer demasiado hasta volver a ser niños. Las princesas de Disney no fueron la excepción, y después de haber sido rescatadas y/o que su película tuviera secuela, han sido regresadas a la niñez y puestas juntas como compañeras de juegos. Esta popular, exitosa y altamente remunerada franquicia ha llegado al Game Boy Advance en una aventura en 2D ideal para las pequeñas princesas videojugadoras.

Al principio pensamos que este juego iba a ser uno de ésos de ritmos, modas o algo parecido, pero nos dio mucho gusto ver que se trata de una aventura al estilo del SNES con muchos obejtivos y misiones. Es el mejor y más recomendable juego para niñas que se presentó.



Hazte amiga de las princesas más queridas de la pantalla grande y te ayudarán gustosamente.



El palacio será sólo el principio de tu jornada; muy pronto viajarás a otros sitios interesantes.



Obtén puntos para mejorar tus habilidades y que puedas proseguir con la aventura.

El papel principal es el de una chiquilla encargada de ciertas cosas reales, quien tiene que comenzar una jornada para encontrar una colección de coronas que han desaparecido del castillo. Al investigar dentro del palacio y el pueblo, irá consiguiendo puntos que incrementan sus habilidades, permitiéndole explorar los distintos mundos. Durante su búsqueda, ella se hace amiga de las princesas **Jasmine**, **Cinderella**, **Belle**, **Ariel**, **Snow White** y **Sleeping Beauty**, quienes amablemente le ayudarán. A pesar de lo que se pueda pensar, se trata de una aventura divertida al estilo de **Zelda**, muy recomendable para las videojugadoras o para los chicos que dejen a un lado los prejuicios.



La base del juego radica en la investigación y no en los combates. ¡Habla con toda la gente!



W.I.T.C.H.

Acción-Aventura
Finales 2006

¡Magia en el GBA!

W.I.T.C.H. narra las aventuras de **Will**, **Irma**, **Taranee**, **Cornelia** y **Hay Lin**, cinco adolescentes con poderes mágicos que defienden a la Tierra del malvado **Phobos** y sus hordas de villanos y secuaces. Este juego cuenta con más de 25 niveles rebosantes con enemigos y peligros; el estilo es el clásico 2D de la vieja escuela, con plataformas y abismos. Tu misión es encontrar las piedras elementales y acabar con todos los adversarios hasta llegar con **Phobos** para terminar con sus planes. La historia es la clásica de conseguir cosas para acabar con el malo del cuento, pero afortunadamente el *gameplay* hace que valga la pena jugarlo.



Este es un clásico juego de plataformas en donde debes medir cada uno de tus movimientos.



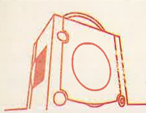
Las chicas no se detendrán por nada para detener al malvado **Phobos**.

Cada una de las chicas tiene poderes especiales para defenderse y atacar, como crear terremotos, tornados, bolas de fuego o disparos de energía; pero toda la fuerza física no servirá para pasar los puzzles del juego; tu ingenio y rapidez de movimientos serán tus mejores armas al enfrentar estas situaciones. Para ayudarte en tu camino, podrás obtener ítems mágicos como *Metashards*, *Adrenalite* y *Dermafield Orb* para incrementar tus habilidades durante el transcurso de la historia. Puedes hacer equipo con otra de las heroínas para crear devastadores ataques como *Meteor Storm*, *Rain of Fire* y *Maelstrom*. **W.I.T.C.H.** nos recordó aquellos días del legendario SNES, cuando adaptaban las caricaturas a los videojuegos; si extrañas las experiencias del pasado y eres fan de la serie, no te lo puedes perder.



Efectos como el que puedes ver en la foto nos dan una idea de la magia que encierra **W.I.T.C.H.**





Lara Croft Tomb Raider: Legend

Acción
Finales 2006

Lara estelariza su primera aventura para el Nintendo GameCube

La historia no había sido justa para la bella **Lara Croft** y menos para los fans asiduos a las consolas de Nintendo, ya que sus únicas apariciones por este lado se habían limitado a los portátiles con títulos que distaban de ser éxitos. Sin embargo, ahora ella ha cambiado no sólo en su forma física, sino también en la forma en que se desarrolla el juego. **Legend** es la más reciente y emocionante misión de la sensual aventurera y, a diferencia de las versiones anteriores, ahora Crystal Dynamics (mejor conocido por su juego como **Legacy of Kain**) se encarga del desarrollo del juego, en lugar de Core, compañía que diera vida a la serie en el Play Station.

Lara regresa más decidida que nunca a cautivarte, y claro, después de su fracaso en **Angel of Darkness**, tendrá que hacer méritos; con **Legends** será suficiente para dejarte atrapado con los extensos escenarios, el renovado *gameplay* y los excelentes gráficos que resaltan las estilizadas curvas de la arqueóloga.



Descubre y explora las diferentes zonas para obtener pistas importantes.

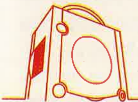


Las cajas de colisión y valores de escenarios y personajes se apegan a la realidad.

En esta ocasión, **Lara** viajará por el mundo en busca de un antiguo artefacto que tiene poderes mágicos, capaces de revivir historias de tu pasado donde serás perseguido por enemigos.

Para enfrentar los peligros que ofrecen las exóticas y versátiles locaciones (que incluyen junglas, montañas, ruinas), **Lara** preparará su sutil arsenal que va desde sus tradicionales pistolas y cuchillos, hasta un equipo de comunicación y otros gadgets que te dejarán sin aliento. **Eidos** anunció que la curvilínea **Croft** deleitará tus pupilas en todas las plataformas de Nintendo (GCN, GBA y NDS). En el Nintendo DS incluso podrás usar el micrófono y la modalidad Wi-Fi para vivir esta nueva fantástica experiencia.





Bionicle Heroes

Acción / Aventuras
Noviembre 2006

El universo de LEGO expande sus fronteras

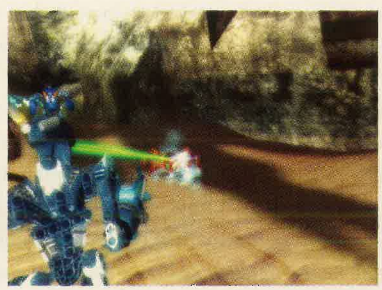
Con la franquicia de Lego también se han cometido crímenes imperdonables, como aquel de futbol (**Lego Football Mania**, GBA) que en verdad daba lástima; pero recientemente, estos multifacéticos juguetes tuvieron un hit con **Lego Star Wars** (y próximamente la secuela que te mencionamos el mes pasado) y ahora con **Bionicle Heroes**. Aquí se reflejan la poderosa raza **Toa Inika** y los cobardes **Piraka** en una guerra repleta de un despliegue de interesantes efectos de luz y gráficos dignos de apreciarse.

Tus misiones te conducirán a las junglas, los volcanes y las montañas de la misteriosa isla de **Voya Nui** en esta aventura épica. Para sobrevivir debes pulir tus habilidades de combate, resolver acertijos, aprender a caminar entre el fuego e incluso escalar por superficies escarpadas en la última aventura **Bionicle**. Ya sea que participes en el modo de historia o en la modalidad libre, pasarás grandes momentos al enfrentar tu escuadrón contra las fuerzas del mal en una batalla colosal.

El juego consta de 25 niveles con seis zonas elementales que te pondrán en el papel de un comando especial armado hasta los dientes en un ambiente tridimensional con perspectiva de primera persona. Algo muy curioso es que la imagen del personaje se muestra ligeramente inclinado a la izquierda, similar a como se veía **Leon Kennedy** en RE4. Con esto podremos disfrutar más a detalle de los escenarios y enfocar sin problemas a cada elemento que quiera sorprendernos. Durante las escenas de acción, deberás sacar partido de los poderes elementales de cada héroe; por ejemplo, **Toa** domina sus herramientas y habilidades únicas para vencer a los villanos **Piraka**, uno por uno.



Explora el mundo de Lego o construye los escenarios de **Bionicle**.



Las máscaras Toa te dan la oportunidad de adquirir nuevos poderes.





X-Men: The Official game

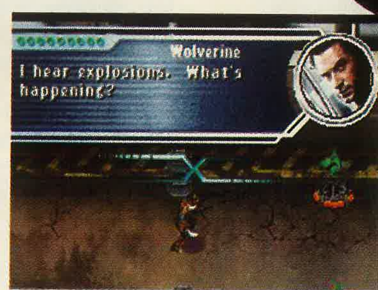
Acción
Disponible

Defensores de la humanidad

Nos imaginamos que a estas alturas la fiebre de la tercera película basada en los mutantes de Marvel debe estar en su punto más alto, y qué mejor para comprender la historia de los **X-Men**, que el videojuego desarrollado por Activision, ¿no crees? Ya en números pasados te hemos comentado bastante de la versión para Nintendo GameCube, por lo que ahora no la incluiremos, y nos vamos a enfocar en la de Nintendo DS que también tiene mucho que ofrecernos a todos los fans del concepto.



Los escenarios son muy coloridos, pero lo mejor es su estructura.



Recuerda leer cada mensaje que aparezca en pantalla; pueden ser tips valiosos.

Para empezar, tienes que saber que la historia no está basada al cien por ciento en la tercera película, sino que más bien en el videojuego podemos presenciar los hechos que ocurrieron poco tiempo antes, de tal forma que es el complemento perfecto para aclarar todas las dudas que nos surgen al ver la cinta; más o menos es parecido a lo que se hizo en **Enter the Matrix**. Es un juego de acción clásico, en el que podemos usar a varios de los mutantes, pero no por eso es "pan con lo mismo", ya que todos los personajes tienen habilidades totalmente distintas.

Debes pensar muy bien a qué personaje vas a utilizar, ya que los escenarios están diseñados de tal forma que con un héroe en especial puedas explorarlos de mejor manera, además de tener ventajas a la hora de enfrentarte con los enemigos. Un extra interesante de la versión de NDS es que puedes elegir a **Magneto**, quien en otras adaptaciones no aparece. La mayoría de los ataques los marcas con el *Stylus*, lo que facilita los combos.



Over the Hedge

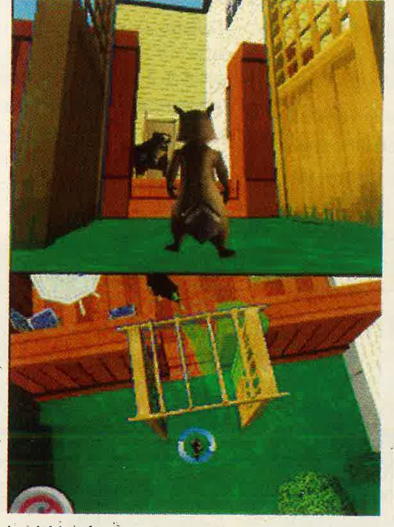
Acción
Disponible

Un mundo tras la cerca

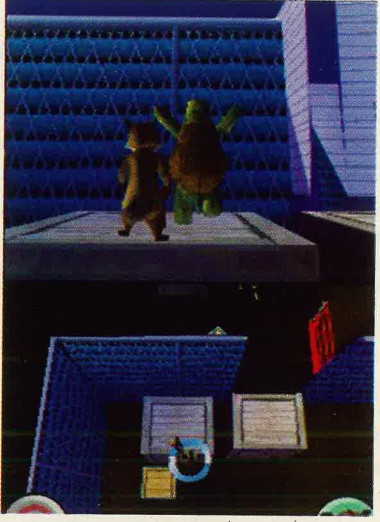
Siendo totalmente honestos, a nadie le interesaba mucho que habláramos de este título, y es que como que las adaptaciones de películas son tan irregulares que ya no se sabe qué esperar, y más después de haber visto la versión para Nintendo GameCube, que aunque no es tan mala, sí pudo haber quedado mucho mejor. Pero como dicen por ahí, la vida da sorpresas, y por fortuna la que nos dieron con esta versión para NDS fue una muy grata, ya que el juego superó nuestras expectativas ampliamente.

La historia ha sido modificada para que no sea predecible a los jugadores que hayan visto la cinta, por lo que desde ahí ya empezó bien. Aquí tendrás que convencer a varios animales de que se muden a tu "bosque" para que juntos puedan defenderlo del avance de la urbanización. Como personajes que podrás seleccionar, tendremos a los principales de la cinta, es decir, el mapache, la ardilla y la tortuga, a los que tendrás que combinar muy bien para poder completar cada una de las misiones.

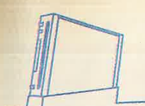
Lo mejor del juego es sin duda la manera tan creativa en la que usaron las dos pantallas del Nintendo DS, ya que en ambas se puede seguir la acción totalmente en 3D, pero con perspectiva distinta; mientras que en la superior ves todo en primera persona, en la de abajo lo haces por arriba del personaje, lo que te permite estar preparado para enfrentar de mejor manera los *puzzles*, ya que en ocasiones el ver la misma situación en distinta perspectiva significa la diferencia entre avanzar o quedarte atorado. Es una muy buena opción para todo tipo de videojugador.



La doble cámara representa una gran ayuda para resolver los acertijos del juego.



No debes olvidar que cada personaje funciona mejor en situaciones específicas.



Tony Hawk Downhill Jam

Deportes
Pendiente

Una nueva forma de patinar

No sólo EA con la serie **Madden** trabaja en títulos deportivos para la nueva consola de Nintendo, ya que también Activision lo está haciendo, y de gran manera con una de sus series más reconocidas, **Tony Hawk.** Lo que más nos sorprendió de esta nueva versión es cómo los programadores han usado su creatividad para aprovechar el control del Wii, porque es sumamente intuitivo y fácil de usar, a pesar de que nunca hayas jugado esta serie o que no hayas sido bueno en ella; no pasará mucho tiempo para que hagas acrobacias muy profesionales.

Primero veamos cómo se utiliza el mando para que te quede bien clara la manera como se juega este **Tony Hawk**; no vas a necesitar más que de una mano, ya que sólo es indispensable el control remoto, el cual tomarás como si fuera un manubrio, más o menos; y dependiendo de hacia qué lado lo muevas, será la dirección e intensidad que tomará nuestro personaje en pantalla. El control responde muy bien, sólo que debido a los movimientos bruscos, en ocasiones terminarás en la acera, por lo que no debes agitarlo de golpe. Algo que debes recordar es que aquí ya no andarás por las calles; ahora serán descensos de montañas u otro tipo de pendientes.

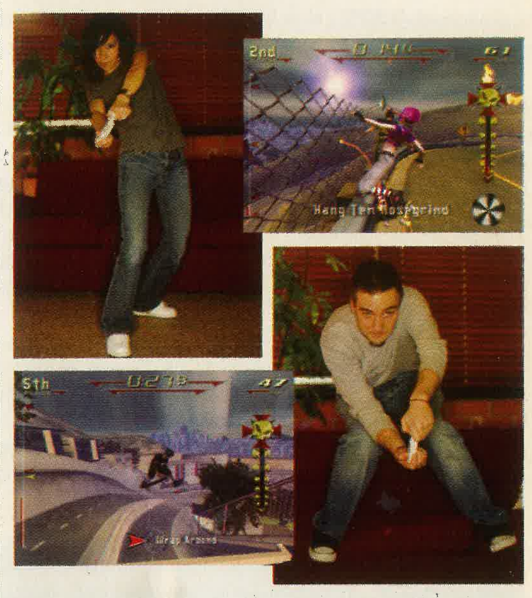


La sensación de velocidad es muy buena; te recordará a los Snowboarding de Nintendo.



Mide bien tus movimientos; recuerda que es muy fácil perder el equilibrio.

Desde la subserie **Underground** que no veíamos una evolución en la serie, y es que a pesar de todas las adiciones, siempre era lo mismo: apretar botones lo más rápido posible y ya, por lo que ahora, en esta versión para Wii, lo que más destacamos es el cambio que tiene en cuanto a *gameplay*. No cabe duda que el Wii está representando el cambio en los videojuegos que todos esperábamos, y ahora depende de los licenciatarios el sacarle provecho al control, pero por lo pronto, **Tony Hawk Downhill Jam** es una experiencia que no debes perderte.



Tú decides cómo jugarlo, de pie o sentado, aunque la verdad es lo de menos, pues el juego es sumamente divertido.



Tony Hawk Downhill Jam

Deportes
Pendiente

Saca tu tabla en cualquier lugar

Tony Hawk Downhill Jam es más que una nueva subserie: es todo un concepto que piensa basar su éxito en la originalidad; por obvias razones sólo pudo ser desarrollado para las consolas de Nintendo, debido a que eso representan: innovación. La versión de Wii nos dejó a todos asombrados, pero no es la única que llegará a finales de año, ya que también aparecerá una adaptación para Nintendo DS, por lo que los fans del *skater* o deportes extremos deben estar saltando de gusto; y lo mejor es que no serán decepcionados.



Cualquier lugar es bueno para intentar una acrobacia, en este caso un pasamanos.



Las carreras se ganan desde el inicio, así que siempre mantente atento desde el arranque.

Para esta versión, toda la acción la vamos a ver en la pantalla superior, mientras que en la inferior estará un mapa con la ruta que tendremos que descender, lo que se vuelve muy útil para dar las vueltas, porque en algunos lugares serán bastante cerradas; aunque así podrás "medir" más el momento correcto en el cual comenzar a tomarla. Los gráficos del juego están realizados en **cell-shaded**, lo que permite que además de darle un toque muy "fresco" al juego, los movimientos de los personajes se vean muy naturales.

Respecto a los modos de juego, se ha hecho mención de dos: el de carreras y el de acrobacias; en el primero lo único que importa es que llegues a la meta en primer lugar, por lo que toda tu atención debe estar puesta en no caerte; la segunda opción es más entretenida, ya que no ganará el que termine el recorrido antes, sino aquel que haya realizado un mayor número de "trucos", por lo que no debes perder la oportunidad de subirte en cuanta estructura te encuentres, ya que a veces una escalera puede marcar la diferencia. Todavía falta mucho por agregar a esta versión para Nintendo DS, lo que nos hace estar seguros que será el mejor **Tony Hawk** para sistemas portátiles. Esperemos que también incluya capacidad para jugarse en Wi-Fi.

Marvel: Ultimate Alliance

Juntos contra el destino

Desde que comenzó la generación de consolas de 128 bits, Activision ha trabajado muy bien con sus franquicias basadas en superhéroes, y para muestra tenemos **Spiderman: The Movie**, que capturaba perfectamente la emoción del filme sin dejar de lado la historia. Pero nosotros creemos que sus máximos logros fueron los dos juegos que sacaron bajo el nombre de **X-Men Legends**, ya que realmente se esforzaron para ofrecernos algo nuevo, y lo lograron a la perfección al combinar dos grandes géneros, el de **RPG** y el de la acción, que precisamente será la fórmula que usarán en este nuevo título para Wii, que conoceremos como **Marvel: Ultimate Alliance.**

El pretexto para reunir a varios de los personajes de Marvel en este juego es el siguiente: el **Doctor Doom**, después de muchos intentos, ha logrado traer a la vida nuevamente a un peligroso enemigo llamado **Masters of Evil**, por lo que la existencia de la humanidad está en peligro, y obviamente los únicos en el planeta capaces de hacerle frente a tan terrible amenaza son los superhéroes como **El Hombre Araña, La Mole, Capitán América**, etc. Suena bien, ¿no? Pero lo mejor de todo es cómo se irá desarrollando, ya que no será para nada lineal y tendrá variaciones de acuerdo con lo que decidamos.

Esto es algo muy importante, porque en muchas ocasiones nos encontramos con buenos títulos, pero que debido a lo limitado de sus historias, es muy difícil que los vuelvas a jugar; por eso es de resaltarse esta cualidad del juego. Pero no creas que sólo cambiarán dos o tres cosas dependiendo de la cantidad de enemigos que venzas o cosas así, no, sino que todo el tiempo vas a tener que tomar decisiones que modificarán la historia bastante, hasta ofrecerte diferentes tipos de finales, que ocasionarán que no lo dejes en el cajón de los recuerdos rápidamente.



En equipo todo es más sencillo, nunca lo olvides y saldrás adelante de cualquier situación.



Utiliza sabiamente las habilidades de cada uno de lospersonajes.



Los giros en la trama es una muy buena idea, pero otra de las piezas claves en el desarrollo del título es el *gameplay*, ya que cada uno de los personajes que podrás usar en esta aventura (se dice que podrían ser más de veinte) harán frente a los enemigos de diferente manera, y si tomamos en cuenta que mínimo podrán participar dos personas al mismo tiempo, las posibilidades de ataques se incrementan bastante; conforme progreses, tu héroe aprenderá nuevas técnicas y movimientos tanto para defenderse como para atacar, tal cual pasa en un RPG, por lo que debes tratar de que tu personaje esté bien balanceado.



Wolverine seguirá siendo uno de los mutantes más peligrosos, debido a que sus movimientos son muy rápidos, y puedes atacar a varios enemigos a la vez.



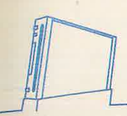
Los enemigos que tendremos que enfrentar en este juego son de un tamaño impresionante, por lo que buscar su punto débil no será sencillo.



Conoce a todos los héroes antes de decidir a cuál controlarás, así tendrás más posibilidades de avanzar.

Todo lo anterior suena muy bien, pero hasta ahora nos queda una duda: ¿cómo se va a usar el control del Wii? Y es que no se mencionó nada de esto; nosotros suponemos que casi todos los ataques los marcaremos con el control remoto de Wii, pero quién sabe, pues esto ya será decisión de los programadores, ya que tal vez ellos tengan en mente algo mucho mejor; pero, ¿a poco no sería padre que el Nunchuk y el control remoto representaran las manos, por decir algo, de **La Mole**? Sólo nos queda esperar hasta finales de año para ver en qué queda todo esto, pero hasta ahora parece que el juego será muy bueno, y sobre todo diferente a lo que venía haciendo la compañía con estos personajes.





The Ant Bully

Acción/Aventura
Noviembre 2006

¿Quieres ver lo que sienten las hormigas?

The Ant Bully es la historia de **Lucas Nickle,** un niño que disfruta atormentando a las hormigas para desquitarse de quienes abusan de él; pero un día recibe una lección al ser encogido al tamaño de estos animalitos. Para ganar su libertad, debe sobrevivir en el hormiguero; pero su experiencia tendrá giros inesperados mientras trata de aprender a valorar la vida de los insectos. Esta es la trama de la más reciente película de Warner Bros., así como del juego que podremos experimentar en el Wii el próximo noviembre.



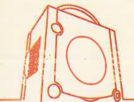
Lucas recibe su merecido y debe aprender a ser una hormiga; un buen mensaje para todos.



Los escenarios están muy bien detallados; recuerda que debes explorar todo para ganar.

Al tomar el papel de **Lucas**, tu misión será aprender a vivir como una hormiga más; explorar, escalar y pelear serán algunas de las habilidades que te servirán para lograr tus metas. Pero no se trata simplemente de un juego de recolectar ítems; diversas misiones como volar sobre una avispa y luchar contra arañas y termitas para defender a la colonia te mantendrán entretenido en esta gran aventura que te hará ver las cosas desde una perspectiva totalmente distinta. No te preocupes, muchos personajes de la película como **Zoc** el mago, la enfermera **Hova, Fugax** el explorador y otros tantos te auxiliarán en tu transición de niño a hormiga.

Empleando la telepatía podrás hacer que tus compañeros realicen trabajos imposibles para ti; sólo recuerda que al ser parte de la colonia, tendrás que trabajar en equipo y serás apoyado por los demás. Todavía no hay muchos detalles acerca de cómo se emplearán las habilidades de **Lucas** con el control de Wii, pero es muy posible que el movimiento se controle con el Nunchuk y la telepatía con el Remote (cosa que será distinta en la versión para GCN). **The Ant Bully** es una de esas raras veces en donde un juego basado en una película presenta algo más que juntar "cositas"; es una prometedora opción que bien vale la pena conocer.



The Grim Adventures of Billy and Mandy

Aventura/Peleas
finales 2006

¡Que empiece la destrucción!

La afamada caricatura **The Grim Adventures of Billy & Mandy** llega al Nintendo GameCube en un juego bastante interesante, que combina la acción del género de las aventuras con la emoción de las peleas. En el modo de batalla puedes invitar a otros tres amigos a enfrentarse en diversos escenarios con muchos elementos destructibles e interactivos, como una gran variedad de armas para atacar a tus oponentes. Por otra parte, el modo de historia comprende 45 intensas misiones en donde podrás jugar con un compañero para ayudarte a conseguir nuevos personajes como **Hoss Delgado y Boogey Man.**

Si has visto esta serie, sabrás de antemano que está llena de personajes muy coloridos y humor negro, pues en este título podrás sentirte parte de este mundo bizarro al controlar a los héroes y villanos como **Billy, Mandy, Grim, Irwin** y muchos más; cada uno tiene habilidades especiales acordes con su personalidad. Son quince peleadores en total los que podrás conseguir en **The Grim Adventures of Billy and Mandy** para luchar en las más disparatadas arenas, basadas en los lugares más conocidos de la caricatura.

La combinación del género de aventuras con un modo de batalla no es nada nuevo, pero tenemos que reconocer la genialidad con la que adaptaron el concepto tan raro de la serie televisiva para desarrollar este título. Es muy recomendable para jugar solo o con un amigo en el modo de historia por su humor y diversión; y por supuesto, las peleas de cuatro jugadores se tornan de lo más espectaculares gracias a la cantidad de interacción con el escenario y los movimientos de cada personaje. Es una buena opción si te agrada reunirte el fin de semana para retar con tus hermanos o amigos; no dudamos que forme parte de la colección de muchos videojugadores.

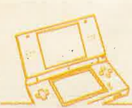


Grim podrá desquitarse de **Billy** y **Mandy** en esta gran opción de peleas.



Los poderes son espectaculares y tiene un buen *gameplay*, ¿qué más quieres?





Miss Spider Harvest Time Hop and Fly

Aventura
Mediados de 2006

Prepárate para el invierno

Los juegos basados en series de televisión son muy comunes; en esta ocasión tenemos una aventura en el mundo de **Miss Spider** y su familia en donde tu misión será recolectar frutas para sobrevivir el duro invierno (olvida el hecho de que las arañas no comen fruta...); como podrás imaginarte, muchos personajes del show están muy bien recreados para hacer una buena adaptación del programa a un juego; cada uno de ellos tiene habilidades especiales para ayudarse a explorarlo todo.

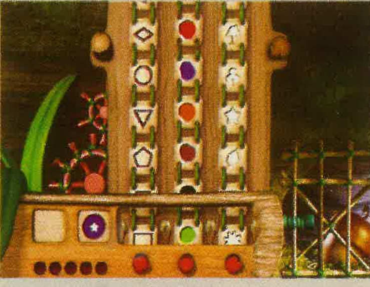


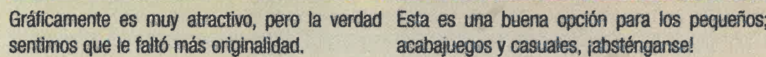
En cada uno de los escenarios hay varias frutas que debes encontrar; pero no creas que será tan fácil.

La aventura consta de 24 diferentes niveles, los cuales están divididos y diseñados para cada uno de los personajes elegibles. **Harvest Hop and Fly** nos recordó a varios juegos de la vieja escuela por sus plataformas en donde tienes que medir bien tus saltos o caerás al vacío, muy al estilo de **Donkey Kong Country**, pero con menos dificultad dado que es un juego para niños pequeños. También tiene un poco de exploración y enemigos que enfrentar; y al igual que en otros títulos de esta compañía, puedes seleccionar el idioma español.

Para ser sinceros, **Miss Spider** tiene buenos gráficos y un *gameplay* muy sencillo; pero debido al estilo tan raro de sus personajes, creemos que no será interesante para quienes no les guste la serie. Tal vez con la ayuda de una opción *multiplayer* hubiera quedado mejor.







Gráficamente es muy atractivo, pero la verdad sentimos que le faltó más originalidad.

Esta es una buena opción para los pequeños; acabajuegos y casuales, ¡absténganse!



Strawberry Shortcake: Strawberryland Games

Aventura
Finales de 2006

Un juego de lo más dulce

¿Alguien se acuerda de **Rosita Fresita**? La mayoría no, aunque últimamente su fama ha tomado más fuerza, y para muestra, un juego de Nintendo DS. **Strawberry Shortcake: Strawberryland Games** es un juego enfocado directamente en las niñas por su alto contenido de color rosa y personajes tiernos; sabemos que muchas videojugadoras prefieren **Zelda** o **Resident Evil**, pero las pequeñas fans de **Strawberry Shortcake** quedarán encantadas con esta aventura portátil.

La trama de la historia gira en torno a la competencia anual de Strawberryland; tu deber es jugar con **Strawberry Shortcake** y **Blueberry Muffin** en tres diferentes eventos divididos en 12 etapas. Berry Boarding es una especie de snowboarding, pero en la crema batida de Sundae Montains; Baloon Rise te elevará por los cielos llenos de dulces y golosinas; y podrás cruzar los ríos de Black Liquorice Leap.

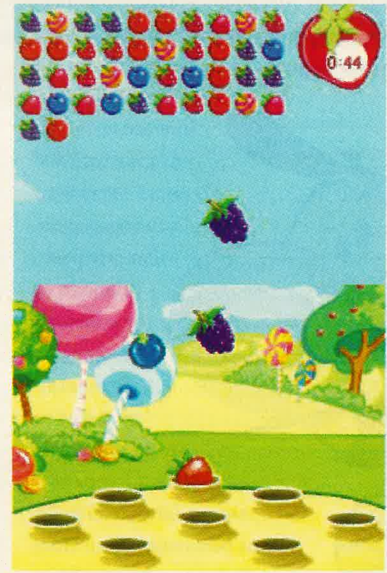


Este es un juego muy tierno, ideal para las más pequeñas videojugadoras.



Los escenarios están llenos de elementos dulces, que tal vez hasta te empalaguen.

El juego cuenta con varios niveles de dificultad (aunque sigue teniendo un grado muy bajo para los expertos). El *Stylus* se empleará en diversos eventos; además, **SSSG** puede jugarse por dos personas inalámbricamente. Antes de reprobar terminantemente este juego, recuerda que se trata de un título diseñado para niñas de 3 a 7 años, y partiendo de este punto, la verdad es una buena opción para ellas.



Lo mejor de este juego es que puedes elegir el idioma español para que la barrera del idioma no sea un problema.



Garfield: A Tail of Two Kitties

Acción-Aventura
Finales de 2006

¿Estás listo para el banquete?

Hay un dicho muy común en el mundo del séptimo arte: "Segundas partes nunca fueron buenas", lo cual a veces es cierto y otras no. Pero cuando la primera parte es mala, ¿qué puedes esperar de la segunda? Todavía recordamos las críticas sobre la película de **Garfield**, y ya los estudios nos tienen preparada la secuela, misma que vendrá acompañada por un juego para el Nintendo DS, basado parcialmente en la trama de la cinta. **Garfield** recibe una invitación real a un banquete de lasaña; pero para poder llegar a tan incitante evento, debe entrar al castillo evadiendo todos los peligros y obstáculos de su camino.

Definitivamente es una aventura que no puedes perderte si te gustó la película de este gato gordinflón.



El *gameplay* del juego es básicamente de plataformas con un toque de aventura, pero también tendrás que resolver algunos puzzles, acertijos y laberintos. Además hay ciertos detalles los cuales aprovechan las características del NDS, como ver el mapa en una pantalla y la acción en otra; el *Stylus* te servirá para manipular la cámara con precisión para ver los alrededores; y finalmente, con ciertos sonidos en el micrófono, activarás ciertos objetos y elementos de los escenarios.

Garfield: A Tail of Two Kitties es un juego entretenido, pero obviamente está enfocado en videojugadores muy jóvenes por la falta de dificultad; lo tomamos como una buena opción para que los pequeños se vayan acostumbrando al manejo del NDS, pero difícilmente será atractivo para los veteranos del control. Sus mejores características son los gráficos y la música. Pero, eso sí, ¡resulta mucho más divertido que ver la película!



Tu vista gatuna te permitirá observar las cosas a detalle gracias al movimiento del *Stylus*.



Los laberintos son muy divertidos, pero procura comer tu lasaña antes de comenzar.



Noddy: A Day in Toyland

Aventura
Finales de 2006

Noddy llega al GBA

The Game Factory mostró varios juegos para los más chavitos y todos con opción de selección de idioma, pero éste es especial... Se trata de las aventuras de un niño de madera (espera, no digas nada), quien tiene un buen corazón y es muy inocente (todavía no lo menciones), vive en una tierra de puros juguetes (ya casi) y se mete en problemas debido a su naturaleza ingenua (idilo, es **Pinocho** con otro nombre!). La serie televisiva gira en torno a este personaje, y su objetivo es mostrar a los chicos valores básicos para ser todos unos **Noddys**, es decir, niños buenos.

Existen juegos "para niños", y otros que aún los más pequeños juzgan por su falta de creatividad y diversión; **Noddy** es uno de estos casos, pues la verdad no presenta nada nuevo; se trata de una aventura no violenta en donde el protagonista debe ayudar a la gente a realizar diversas tareas, las cuales son extremadamente simples.



Tu taxi te llevará de un lugar a otro para poder auxiliar a tus amigos de Toyland.



Muchos personajes de la serie te ayudarán -o perjudicarán- en tu aventura.

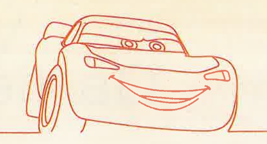
A pesar de las animaciones en 3D de los personajes y los escenarios, **Noddy: A Day in Toyland** no tiene mucho que ofrecer a los videojugadores. Nosotros siempre hemos tratado de no menospreciar un título por estar enfocado a edades menores, pero en esta ocasión podemos decir que éste es uno de esos juegos lanzados sólo para aprovechar la licencia. Tenemos la esperanza de que los desarrolladores mejoren este juego.

Lo mejor de **Noddy** es el engine gráfico, pero ni eso salva el *gameplay*. Ojalá y mejoren el juego.





No te preocupes si no conoces la serie; puedes disfrutar este título sin problemas, como el Master.





Disney/Pixar's Cars

Carreras
Disponible

De los próximos estrenos fílmicos, entre los más esperados tenemos a **Cars**, una divertida historia con gráficos realizados por computadora que nos presenta la "vida" de varios autos; y como ya es toda una costumbre con estas cintas, va a tener su adaptación a videojuego. Siempre suele pasar que los programadores no le dan al clavo con estos juegos, pero ahora parece ser que sí será así, ya que, para empezar, la historia no estará totalmente basada en la película y sólo será el "pretexto" para realizar un juego de carreras usando la licencia de la cinta.



Las animaciones son muy buenas, transmiten gran emoción al juego.

Lo anterior es muy importante, porque hay veces que el desarrollo de las películas no alcanza para realizar un videojuego, como es el caso de **Cars**, por lo que se debe tomar lo más interesante y en eso basar el *gameplay;* y en el caso de **Cars**, pues es más que obvio que lo principal son las carreras. En un inicio vas a poder elegir de entre aproximadamente diez vehículos para participar en las treinta competencias que tiene el juego, entre torneos y minijuegos, así que por variedad, simplemente no nos vamos a poder quejar.

Ambas pantallas del Nintendo DS se usan para mostrar la acción en las carreras de manera conjunta, es decir, lo que veas en la pantalla de arriba será la continuación de la inferior; en primera instancia no suena muy bien que digamos, porque puedes pensar que no disfrutarás las misma visión que si tuvieras una pantalla entera mostrando un mapa; pero no es así, y a pesar de que el mapa que aparece es pequeño, con eso tienes para planear bien las maniobras que realizarás dentro de la pista.



El ver la acción en ambas pantallas es algo simple, pero ayuda a mejorar la visión.

Alex Rider

Acción
Pendiente

Basado en una popular serie de espías, llega **Alex Raider** en exclusiva para los portátiles de Nintendo, una interesante mezcla entre acción y espionaje que nos pone al mando de un muchacho que tiene que detener varias conspiraciones. Antes que nada, hay que mencionar que aunque esta idea de unir géneros ya la habíamos visto en juegos como **Metal Gear** o **Splinter Cell**, aquí le dan otro enfoque, por lo que nunca sentirás que es un clon de alguna de las series antes mencionadas; al contrario, si se cuida bien, puede ser una muy buena serie.

En cuanto a la versión para Game Boy Advance se eligió una vista superior, lo cual le va muy bien para el tipo de escenarios que crearon; para que te des una mejor idea, luce muy parecido a **Zombies Ate My Neighbors**, de Super Nintendo. Tienes una gran variedad de armamento, desde pistolas hasta lanzacohetes, pero sin dudas de lo mejor es cuando manejas tanques u otro tipo de vehículos, ya que en estas situaciones es muy difícil que te detengan y tienes que aprovecharlo al máximo.



La vista superior te permite ver a tus oponentes desde antes que te detecten.



Cada escenario es distinto, mantente alerta para prever las sorpresas.

En la edición prevista para el sistema de doble pantalla, el aspecto es muy diferente, ya que para empezar todo está en 3D, con perspectiva de primera persona, y además de las armas cuentas con tus manos y piernas para atacar, volviéndolo más completo. En la pantalla táctil por lo general te mostrarán un radar para que nunca pierdas de vista tu ubicación, pero en ocasiones la vas a utilizar para otro tipo de acciones como deslizarte por una cuerda. No importa qué versión elijas, ambas son muy buenas tanto en el nivel técnico como en el factor diversión, así que no dejes de probarlas si tienes la oportunidad.



En varias partes tendrás que girar tu Nintendo DS para usar ciertos aparatos. En la imagen puedes ver un ejemplo de esto.

Avatar: The Last Airbender

Acción
Disponible

Los juegos basados en caricaturas siempre han sido parte importante del mercado infantil, ya que es una manera única de ponernos en el papel de nuestros personajes favoritos; y para seguir con la costumbre, ahora veremos la adaptación de una famosa serie de Nickelodeon, conocida como Avatar. Para que nadie se quede sin disfrutar de la emoción de la serie, saldrá a la venta tanto para Nintendo GameCube como para Game Boy Advance; pero para que decidas cuál te conviene más, a continuación te hablamos un poquito de cada versión.

En la pantalla pequeña del GBA podremos elegir a **Haru**, **Aang**, **Katara** y **Soka**, todos como un gran equipo para vivir esta aventura, en la que debemos explorar cuatro partes del reino **Avatar** para poner punto final a los enemigos que quieran afectar la tranquilidad de los alrededores. La perspectiva que tendremos en este cartucho es de 3/4, de manera que tendremos siempre una buena visión de lo que ocurra. Dependiendo de las circunstancias, puedes cambiar al personaje para mejorar.



Controlar a tres personajes aumenta bastante el reto, pero también la estrategia..



Cuando uno de tus héroes tenga problemas, cámbialo por otro para ayudarlo.

Todo cambia para la versión de Nintendo GameCube; para empezar, los ambientes estarán en total 3D, con gráficos en *Cell Shaded* para asemejar más un aspecto caricaturesco; pero donde realmente se nota un gran cambio es en la acción. Mientras que en el GBA tienes que pensar más tus movimientos, aquí no sucede lo mismo; la acción es constante todo el tiempo y tienes que estarte cuidando de los enemigos.

Siempre ataca cuando tengas a muchos enemigos cerca para no perder tiempo en cada uno





Los niveles de energía te servirán para planear una mejor estrategia, de ataque o defensa, según sea el caso.



Barnyard

Acción
Verano 2006

Si tienen buena memoria, seguramente recordarán que este juego se mostró en el E3 del año pasado también, y pues ¿qué les podemos decir? Prácticamente no ha cambiado mucho a lo que vimos la ocasión pasada, pero aun así vale la pena comentar un poco acerca de él, ya que desde nuestro punto de vista se nos hace bastante original. Hay que recordar que el juego está basado en uno de los trabajos de Nickelodeon, por lo que todo el humor característico de la productora se ve reflejado en el juego.

Siempre cuesta trabajo adaptarse a un nuevo grupo, ya sea en la escuela o en el vecindario, pero nunca es sencillo, ¿verdad? Pues este es precisamente el problema que tiene una vaca que acaba de llegar a una granja y no conoce absolutamente a nadie. Entonces, como es normal, quiere hacer amistad con sus nuevos compañeros, pero para ganarse su confianza primero deberá pasar una serie de duras pruebas para demostrar que es merecedora de su amistad, pero sobre todo de su protección.



Los animales harán de todo con tal de lograr su objetivo: ser populares.



El juego tiene buenos efectos de iluminación; aquí un ejemplo de esto.

En la versión que estaba hace un año, los minijuegos formaban parte principal del *gameplay* del título, y ahora.... pues también... ¡je, je, je!; sólo que antes todo estaba enfocado para cuatro jugadores, y ahora no se mostró ni se dijo nada acerca de dicha opción; actualmente en el modo de historia sólo controlas a la vaca protagonista y solita tiene que realizar todos los minijuegos. No sabemos si así vaya a quedar la versión final; esperamos que no sea así, porque el participar con cuatro personajes aumentaba la vida del juego. La película pinta para ser una de las mejores para este año; esperemos que el videojuego sepa respaldar su popularidad y no le dé mala fama como suele pasar con estas adaptaciones.





Nicktoons

Carreras
Pendiente

Pues al parecer vamos a estar invadidos por los personajes de Nickelodeon, y es que además de todos los juegos que ya te mencionamos, tendremos Nicktoons, el cual es un título de aventuras donde podremos seleccionar desde **SpongeBob** hasta **Jimmy Neutron**, por ejemplo. Sabemos que para muchos niños éste debe ser su sueño dorado, porque no es muy común ver este tipo de *crossover* tan seguido, y lo mejor de todo esto es que -¿qué creen?-; pues sí, adivinaron, habrá una versión para Nintendo DS y otra para Nintendo GameCube.

La historia que se maneja es la siguiente: una isla, que es algo así como un paraíso para estos personajes, de pronto ha sido invadida por varios nuevos enemigos, cuyo objetivo principal es destruirla. Obviamente nuestros héroes no se iban a quedar cruzados de brazos esperando a que esto ocurriera, y han formado un equipo para intentar terminar con los planes enemigos; pero ahora necesitan de tu ayuda para conseguirlo (qué dramático, ¿no?); así que elige tu versión y no los dejes solos.



Defiende tu isla con tu héroe favorito, pero aprende a controlar a todos para ser el mejor.



Los ambientes en los que se vive la aventura están muy bien trabajados.

En el juego de Nintendo DS, la acción será como en cualquier título de plataformas, es decir, con vista de lado, y en ambas pantallas se mostrará el escenario; pero aún no sabemos si se vaya a aprovechar tanto como en el genial **Sonic Rush,** por ejemplo. Para el cubo tendremos un juego en 3D, donde la exploración será fundamental para el logro de nuestros objetivos. Aún no hay fecha definitiva de salida y pueden pasar muchas cosas, entre ellas la que esperamos sea un modo cooperativo; sería genial, ¿no?



Los gráficos del juego son muy parecidos a los de la era dorada del Super Nintendo.



La unión hace la fuerza, así que no lo olvides al momento de enfrentar a enemigos difíciles como este árbol.

SpongeBob: Creature from the Krusty Krab

Acción
Pendiente

La esponja favorita de todos está de regreso, ahora en un divertido juego de acción para el Nintendo GameCube. Tal vez sea de aquellos títulos que se creen enfocados para el mercado infantil, pero no es así, o por lo menos este no es el caso. Este juego de **SpongeBob** tiene una particularidad: lo puede jugar gente de cualquier edad, y todos se van a divertir de la misma manera; pero por lógica, alguien que sea más hábil con el control puede obtener cosas que otras personas no; pero lo importante es que todos se van a divertir, a su nivel.

En esta aventura, la historia gira en torno a que **Bob** viaja a lo más profundo del mar, y ahí encuentra varios peligros como el **Plankton** gigante que puedes ver en las fotos. Los programadores se han esforzado para que el *gameplay* sea una de las mejores características de este juego, y parece ser que lo consiguieron, ya que no resulta nada complicado controlar a **Bob**. En algunas escenas, tendremos que usar algunos vehículos para movernos, lo que rompe con la monotonía que rodea generalmente a este tipo de juegos.

No se ha mencionado si existirá la posibilidad de elegir a alguien más que **Bob** para poder completar el modo de historia, pero por lo pronto, la gran variedad de stages es suficiente pretexto para conseguir este juego. Por cierto, también es bueno mencionar que THQ también se encuentra desarrollando este título para Wii, pero no se dieron a conocer detalles respecto al *gameplay;* aunque no sería nada raro que utilicemos el control para mover algunos transportes como el avión; pero habrá que esperar la información oficial.



Los fans de la caricatura estarán felices con este juego, ya que representa fielmente el concepto.



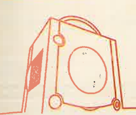
Nada podrá detener a los enemigos, la última esperanza eres tú, **Bob**.



Nunca pierdas de vista a tus enemigos; sus ataques son muy sorpresivos.

NAMCO-BANDAI





One Piece Grand Adventure

Aventura
Finales de 2006

¡Leven anclas! Aprovechando el éxito del que gozan muchas series orientales, las compañías continúan lanzando adaptaciones a videojuego, como en este caso, donde Namco-Bandai sigue cosechando frutos con la franquicia de **One Piece** y justo en estos momentos se encuentran trabajando arduamente en dos nuevas versiones, una para el Wii, que hará uso del control remoto y Nunchuk, y otro para el Nintendo GameCube. En esta última, **Monkey D. Luffy** es un aspirante a pirata en busca de **One Piece**, el tesoro legendario de **Gold Roger**, el rey de los corsarios.



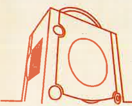
Con gráficos diseñados en *Cel Shading*, **One Piece Grand Adventure** te transportará a una dimensión donde los piratas aún existen.



Participa en el nuevo estilo de juego de historia para **Grand Adventure**, donde conocerás más de la serie e incrementarás la experiencia de juego.

One Piece: Grand Adventure te pondrá de nuevo en las dinámicas batallas de libre movimiento como ocurrió en los juegos anteriores, agregando nuevos y emocionantes giros de historia que satisfacen hasta al más exigente fan. De hecho, el juego fue gratamente renovado para incluir un apasionante modo de aventura –como en **Mortal Kombat Deception**-, en donde participas en una misión alterna repleta de retos por vencer. El juego cuenta con los más recientes personajes de la serie, nuevos movimientos e impresionantes escenarios.

En el caso del Wii se mostró **One Piece: Unlimited Adventure**, un título esperadísimo por los fans, más aún cuando será jugado con el control remoto del Wii y, por supuesto, el *Nunchuk*. El demo en exhibición mostraba varias facetas que ejemplificaban las acciones del personaje como pescar, cachar o golpear, obviamente todo enfocado al control de Wii: para que te des una idea, es prácticamente el mismo concepto que usó Nintendo para que **Link** disparara las flechas o usara la caña de pescar. Desafortunadamente, el demo era muy preliminar y no podíamos explorar mucho, pero se nota que Namco-Bandai supo adaptar el estilo de juego de la serie con las ventajas del Wii. Gráficamente luce mucho más que sus antecesores y mantiene el clásico diseño de personajes de la serie de Eiichiro Oda.



Pac-Man World Rally

Acción-Aventura
Noviembre 2006

La mascota de Namco se está preparando para su arribo a la franquicia de carreras de *Go Kart* de Nintendo en **Mario Kart Arcade GP**. Así que mientras inicia dicha contienda, el ícono de los años ochenta estrena **World Rally**, un entretenido título de carreras que incluye a todos los personajes clásicos del mundo de **Pac-Man**. Similar a otros títulos de *Karts*, aquí no sólo tendrás varios circuitos por recorrer, sino que también puedes participar en arenas de combate usando armas especiales, *power ups* y otros ítems clásicos de la serie.

Gráficamente es un juego muy estilizado que proyecta grandes –y coloridos- escenarios que visten a los quince diferentes cursos existentes. Obviamente, cada pista ofrece múltiples retos que van desde rampas y curvas peligrosas, hasta zonas de difícil acceso. ¡Qué sería de **Pac-Man** sin sus superpíldoras! Así como en **Mario Kart** existen estrellas que te vuelven poderoso, en **World Rally** las píldoras amarillas te pondrán automáticamente al mando de un supervehículo que será la envidia de tus oponentes; y eso no es todo... tus rivales se pondrán más azules que los **Pitufos**, dándote la oportunidad de acabarlos como en los viejos tiempos.

Lejos de ser "uno más del montón", **Pac-Man World Rally** promete traernos grandes momentos de acción, detalle que pudimos comprobar en el demo que jugamos. Claro está que también tiene sus puntos débiles y hace falta que pulan un poco el gameplay antes de su lanzamiento, pero conociendo la trayectoria de Namco, estamos seguros de que la versión final será tal y como la esperamos, llena de acción, con múltiples escenarios y un gran arsenal para dejar mordiendo el polvo a cualquiera que piense en quitarnos el primer lugar de la carrera.



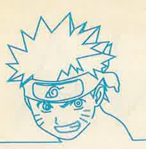
Experimenta la sensación de la velocidad con **Pac-Man** y sus amigos o enemigos.

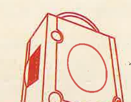


Participa en el modo de carreras o entra en la acción total de las arenas de combate (son seis en total).



¿Recuerdas las clásicas frutas? Aquí también aparecen, pero ahora te ayudarán a encontrar atajos o secretos.





Naruto: Clash of Ninja 2

Peleas
Septiembre 2006

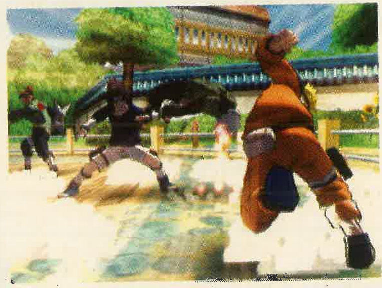
¿Estás listo para el combate ninja?

¡La exitosa serie de televisión, **Naruto**, regresa al Nintendo GameCube con más acción y emoción que nunca! Un gran cambio es que ahora podrás enfrentarte contra otros tres amigos en las intensas peleas ninja; hay varias opciones para combatir como uno vs. uno, uno vs. tres, dos vs. dos, por equipos cooperativos y más. **Naruto: Clash of Ninja 2** tiene 14 modos en total como Single Player Mode, Training Mode, Story Mode, Shopping Mode, e inclusive uno donde tú eliges personajes controlados por el CPU para verlos pelear automáticamente.

Naruto: Clash of Ninja 2 tiene 23 peleadores en total traídos directamente de la caricatura como los mismísimos **Naruto, Sasuke, Sakura** y muchos más. Claro que no todos estarán disponibles al principio, depende de tu destreza el ir habilitando a estos personajes para poderlos controlar en la gran variedad de modos de juego incluidos. Como siempre, es recomendable practicar con todos para concerlos y que veas con cuál te acomodas mejor; además, te sirve para saber las debilidades y habilidades de tus oponentes.



Muchos de los personajes favoritos de la serie están listos para pelear en este nuevo título.



Los movimientos están más retocados que en la versión anterior, mira bien la foto.

Cada uno de los combatientes tiene su propia gama de movimientos y técnicas especiales para hacer frente a sus oponentes; para ganar no te bastará con usar ataques poderosos solamente, sino que necesitas practicar todas las artes y habilidades de tu personaje para dominarlo y pulverizar a cuanto adversario se cruce en tu camino. Recuerda que las batallas no están limitadas a uno contra uno; las situaciones cambian radicalmente cuando hay cuatro contendientes en el escenario; no te servirá de mucho correr para escapar; si no tomas la iniciativa, alguien más lo hará. ¡Además es muy común que en este tipo de juegos se formen alianzas!



Antes de cada pelea hay cinemas en donde los personajes se retan unos a otros.



Tres contra uno, 2 vs 2, cuatro al mismo tiempo; ¡todo es posible en **Naruto: Clash of Ninja 2**!



Invita a tus amigos a la intensa acción de los combates ninja y decidirán quién es el mejor de todos.

Para complacer a los fans de **Naruto**, la historia del juego se basa en la de la serie animada, y por ende, muchas situaciones y eventos serán muy similares a los de los capítulos que has visto en la televisión. Al igual que **Naruto: Clash of Ninja**, en esta secuela se mantiene el estilo gráfico *Cell-Shaded* para recrear el sentimiento de que estás jugando la caricatura; esto se ve reflejado también en los 30 diferentes escenarios.

Desde un punto de vista objetivo, **Naruto: Clash of Ninja 2** es una buena opción para quienes disfrutamos de los juegos de peleas; tiene un buen *gameplay*, varios personajes y muchos modos para jugar. Por otro lado, hay quien extraña el estilo clásico de los grandes exponentes como **Street Fighter, The King of Fighters** y **Mortal Kombat** (por ejemplo); todo es cuestión de darle una oportunidad a Naruto, pues realmente es bastante interesante y recomendable.



Flushed Away

¡Por el desagüe!

Basado en la película del mismo nombre, **Flushed Away** es la historia de **Roddy**, una rata mascota del mundo del lujo y la elegancia; desafortunadamente es arrojada al inodoro para comenzar involuntariamente una aventura que la llevará a vivir experiencias nuevas en compañía de los más descabellados personajes. Francamente, el concepto de un "niño rico" que por azares del destino tiene que vivir entre la gente de bajos recursos, y que ahí aprende a valorar a los demás, a dejar de ser egocéntrico y cosas por el estilo, está más trillado que recuperar la Master Sword; ojalá Dream Works le dé su toque humorístico que caracteriza a sus películas para hacernos olvidar lo repetitivo de la trama. Como ya es costumbre, esta cinta de animación por computadora viene acompañada de un juego para el Nintendo GameCube, y otro para el NDS.



Los ataques son muy variados, aunque sentimos que le hizo falta algo de dificultad al juego.



No te pierdas la película; así disfrutarás mejor esta aventura en tu Nintendo GameCube.

Las aventuras de **Roddy** y su nueva amiga **Rita** están llenas de peligros en la ciudad subterránea bajo las coladeras; son más de 10 niveles infestados de enemigos y trampas cortesía del villano de la historia. Para darte un pequeño descanso de las peripecias de los dos roedores, también hay minijuegos (3 solamente) para que te diviertas un "ratón". Puedes jugarlo solo o en compañía de un amigo; cada quien controlará a uno de los protagonistas, así como su variedad de movimientos de batalla y exploración.

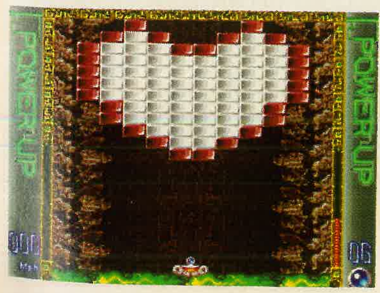
Para ser sinceros, este juego sí dejó mucho que desear al compararlo con otros basados en películas; esperamos que pulan varios detalles, aunque hubiera sido mejor desarrollar una temática nueva y no un simple juego de aventuras en 3D como hay tantos. Los gráficos son buenos en cuestión de los personajes y elementos, pero a los escenarios les falta un poco de realismo. El juego te entretiene por un rato, pero sería mejor si contara con algo más de variedad para no aburrirte tan rápido.



Break´em All

¡No dejes un bloque vivo!

¿Recuerdas aquel juego casi imposible llamado **Breakout**? Así es, ese donde tú controlabas una barrita con la que hacías rebotar una pelotita para desaparecer los bloquecitos de la pantalla; este concepto fue empleado en varios juegos con ligeras variaciones. D3 nos presenta **Break´em All** para el Nintendo DS, el cual nos ofrece toda la intensidad de este raro género, con un par de mejoras y modos de juego para hacerlo más divertido; inclusive tiene escenas con jefes y otras en donde tienes que cumplir ciertas misiones; pero no te distraigas, pues si descuidas la bolita, perderás una vida.



Los bloquecitos no están acomodados con formas para verse bien, esto también influye en la dificultad.

Uno de los principales problemas con este tipo de juegos ha sido siempre el control. En algunas versiones de Arcadia manipulabas el movimiento de tu barrita (el cual siempre es horizontal) con una "rueda" que girabas hacia los lados, lo cual te daba mucha precisión y una respuesta inmediata para movimientos veloces. Al ser importado a las versiones caseras, el Pad no tenía la misma rapidez y resultaba muy difícil de jugar. **Break´em All** aprovecha la pantalla táctil del NDS, dándote un dominio y respuesta de acuerdo con tus movimientos.

Break´em All es muy divertido y recomendable; puedes jugar con otros siete amigos en diversos modos llenos de acción; pero si esto no es suficiente y crees que terminando el juego se acaba la diversión, el modo Tokoton puede crear más de 3 millones de niveles al combinar los elementos como los bloques y su acomodo; impresionante, ¿verdad? Esta es una de las mejores adaptaciones del clásico **Breakout**, y no dejamos de recomendártela.

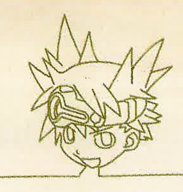


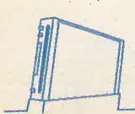
Algo raro (aunque no único) en este tipo de juegos es la incursión de escenas con jefes.



Lo mejor de todo es que el *Stylus* te permite un mejor control de la barrita que el Pad.

ATLUS





Trauma Center: Second Opinion

Simulación
Finales 2006

Salvando vidas con un control

Uno de los juegos más novedosos que han salido para el Nintendo DS es sin duda **Trauma Center**, en el que representamos a un doctor dentro de una operación, y donde el *Stylus* nos sirve como bisturí para realizar los cortes o incisiones; pues bien, ha sido tan bien aceptada esta propuesta, que en Atlus han decidido crear una segunda parte, pero no para la portátil, sino para Wii, la cual llevará como subtítulo Second Opinion, continuando la "historia" de su primera aparición. Así que ya sabes: el pulso y la concentración decidirán tu éxito o fracaso.



Debes estar muy concentrado para las cirugías que requieren cortes exactos.



Por fortuna no estarás solo durante las operaciones. Aprende a trabajar en equipo.

En cuanto a la trama, pues no hay mucho que decir realmente, sólo que eres la última esperanza de todos tus pacientes para sus problemas de salud, y que de acuerdo con tus resultados, tu prestigio crecerá o disminuirá. Pero, bueno, pasemos a lo interesante, a la manera como se va a jugar. En nuestro monitor vamos a ver las imágenes de las partes del cuerpo que requieran atención, tal cual sucedía en la versión de NDS (sólo que aquí presentan una mejor definición y sobre todo un mayor número de texturas), y con el control remoto ejecutaremos todos los cortes que necesitemos.

Para cumplir con esta difícil tarea no estaremos solos, ya que contaremos con la ayuda de enfermeras que nos asistirán en los momentos más complicados, principalmente durante nuestras primeras cirugías. Si recuerdan, en la versión de NDS, la relación que teníamos con la enfermera **Angie Thompson** sufría varios giros de acuerdo con nuestro comportamiento, por lo que es casi un hecho que aquí también suceda, y de una manera más marcada. No se sabe si se vaya a utilizar el control *Nunchuk* en este título, pero podría servir para tomar otros implementos además del bisturí, ¿no creen? Pero esto es sólo una suposición. Según se comenta, éste podría ser de los títulos que acompañen al sistema en su lanzamiento, así que habrá que estar pendientes.



Deep Labyrinth

RPG
Pendiente

Descubre el misterio

Prácticamente todos los géneros existentes han sido revitalizados al salir para el Nintendo DS, pero nosotros consideramos que en el que más se ha notado es el de los RPG, y lo mejor de todo es que dicha evolución no se ha detenido, y clara muestra de ello es este juego de **Deep Labyrinth.** Ya tiene tiempo que salió en Japón, y la verdad es excelente; qué bueno que Atlus se haya animado a publicarlo en este continente, ya que ahora los jugadores americanos podremos disfrutar de una magnífica aventura.

La historia es muy interesante, y trata de cómo un muchacho y su perro, por azares del destino, se ven obligados a internarse en un castillo, que resulta ser un inmenso laberinto, lleno de monstruos y criaturas que querrán eliminarlos. Pero, ¿para qué arriesgarse en esta aventura?; pues para ayudar a una joven que está atrapada dentro del castillo. Al ir avanzando, deberemos descifrar bastantes puzzles, pero al hacerlo, descubriremos nuevas habilidades que nos ayudarán en el resto de nuestro reto; así que no olvides revisar hasta en el último rincón.

El desarrollo de la aventura se realiza como cualquier RPG normal, pero donde viene lo interesante es en el gameplay, ya que es el primero en utilizar una perspectiva de primera persona para los enfrentamientos... Sí, no estamos inventando nada, y esto sólo se pudo realizar en el Nintendo DS, ya que con el *Stylus* controlaremos los implementos que el personaje traiga en ese momento, como una espada, por ejemplo, en la que dependiendo de la dirección y fuerza con la que movamos el *Stylus*, será su impacto.



Mantente pendiente de todo lo que pase en pantalla; un error y estarás perdido.



Un RPG en primera persona es algo muy novedoso; esperemos que tenga éxito.

Yggdra Union

RPG
Verano 2006

Salva tu reino

Los RPG tácticos han tenido un despunte en los últimos años gracias a títulos como **Advance Wars o Fire Emblem**, lo que ha originado que varios jugadores comiencen a verlos desde otra perspectiva, sin menos incertidumbre; y es que antes estos juegos eran catalogados como "aburridos", pero con el paso del tiempo se ha demostrado que tienen mucho que aportarnos; y clara muestra es el juego del cual les vamos a platicar: **Yggdra Union.**

Hace muchos años, existió una tierra conocida como Fantasinia, la cual era un lugar lleno de prosperidad, donde todos sus habitantes se llevaban bien, esto gracias a sus gobernantes. Pero al ser una región pacífica, era blanco fácil para alguna invasión, y ésta no se hizo esperar. Un hombre conocido como Gulcasa los invadió.



El diseño de personajes es uno de los puntos fuertes del título. Vas a ver de todo.



Piensa bien cada movimiento. Recuerda que no todo es atacar; también debes defender.

Muy buena la historia, pero ahora vamos a enfocarnos en el *gameplay*. Resulta que el estilo utilizado en este juego será el de cartas, más o menos como pasa en **Baten Kaitos.** Lo primero será determinar las tarjetas que aparecerán en tu mazo: hay para defensa, ataque, magias, etc., y debes hacer una elección equilibrada para tener mayor porcentaje de éxito. Ya en las batallas, deberás sacar una carta al azar, y con base en eso comenzar a moverte por el área de juego, que es algo así como un tablero de ajedrez. Supongamos que si te sale algo parecido a un escudo, lo mejor es no moverte de tu posición; pero si tienes una carta de algún soldado, lo ideal será desplazarte hacia el enemigo. Como puedes notar, **Yggdra Union** es un juego que promete mucho. Pronto te traeremos un análisis más completo del juego.



A medida que avances, la historia dará varios giros que te dejarán asombrado; no puedes ni parpadear.



Contact

Aventura/RPG
Verano 2006

Un joven muy versátil

Este es uno de los juegos más interesantes que presentó Atlus para el Nintendo DS. De primera impresión nos recuerda a **Lost In Blue**, ya que deberás usar tu ingenio para que todo lo que encuentres a tu alrededor te pueda servir para progresar en tu misión. A pesar de tener tintes de RPG, es más una aventura, porque todo se desarrolla de manera constante, sin muchas pausas, lo que ocasiona que te involucres demasiado en la historia, de la cual, por cierto, enseguida te comentaremos.

En una galaxia remota, un famoso científico sufre un accidente mientras viaja en su nave espacial, y ahora ha tenido que hacer un aterrizaje de emergencia en un planeta que, de entrada, parece inhabitado. El solo no puede remediar la situación, pero para su fortuna se encuentra a **Terry**, un joven el cual acepta ayudarlo en su crisis.



En cada plática puedes obtener información valiosa; pon mucha atención.


Gráficamente es muy bueno, y si no nos crees, checa esta imagen.

Se parece un poco a la historia de **Pikmin**, ¿no?; pero bueno, eso no es importante, sino el cómo se juega. **Terry** va a explorar todo el planeta buscando elementos que ayuden a la reparación de la nave del científico, pero para facilitarle un poco la labor, contará con unos trajes especiales que le darán habilidades distintas, como el poder pescar, por ejemplo. Dichos "disfraces" también te ayudarán para los combates, por lo que debes siempre estar muy atento a los cambios que sufre tu personaje con determinado tipo de ropa. Su salida está prevista para las próximas semanas, y por lo que pudimos ver, será un excelente título.



Touch Detective

Aventura
Pendiente

Una difícil misión

Sí que fue una grata sorpresa el ver este juego anunciado para nuestro continente, ya que a pesar de ser muy bueno, tenía tiempo de haber salido en Japón (bajo el nombre de **Osawari Tantei**), por lo que creíamos que no lo veríamos por aquí; pero por fortuna estábamos equivocados, y luego de varias negociaciones que realizó Atlus, pronto podremos disfrutar de un gran exponente del género de las aventuras gráficas.

En la historia del juego, tomamos el papel de **Rina Ozawa**, una detective muy reconocida, la cual es contratada para resolver varias historias envueltas de misterio. La manera de jugarse resulta muy parecida a juegos como **Trace Memory** o **Phoenix Right**, es decir, sólo vamos a ver imágenes fijas en ambas pantallas, y con nuestro instinto debemos revisarlas y encontrar pistas que nos ayuden a esclarecer el caso.



La primera impresión que te dará el juego será la de estar viendo una serie de anime.



Nadie está libre, cualquiera puede ser el culpable; analiza bien tus pruebas y saca conclusiones.

De lo que más destacamos de este juego, es que utiliza el *Stylus* del Nintendo DS de gran manera, o sea, no sólo se va a limitar a tocar y señalar, ya que en varios momentos te va a servir como si fuera un accesorio de la vida real, como una red o un lápiz, todo con la intención de que puedas realizar tus investigaciones con mejores herramientas. Sus creadores afirman que cuando el título esté terminado, el impacto que producirá va a ser muy parecido a lo que vimos con el exitoso **Trauma Center.**





Summon Night: Swordcraft Story

RPG
Finales 2006

Pelea por ser un caballero

Al último, pero no por eso menos importante, tenemos otro RPG para el Game Boy Advance, que combina también elementos de acción para ofrecer una experiencia más completa. Lo primero que impresiona de este juego son sus gráficos: están muy bien elaborados, con tintes de animación japonesa que le dan un toque especial a cada parte de la historia, y además de eso, la música es muy buena, siempre de acuerdo con la situación, con acordes que permiten que la disfrutes sin que pierdas concentración en las batallas; pero bueno, lo importante es que al mismo tiempo tiene un *gameplay* amigable y efectivo.
Esto último es algo muy importante, porque en fechas recientes, las compañías sólo se habían preocupado por lanzar juegos, pero pocas en mejorar el género de acción que vale la pena destacar. Esperemos que todo resulte bien para Atlus.



Al recorrer los pueblos, no dejes de hablar con cada persona que encuentres,

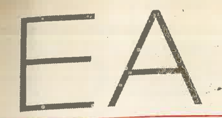


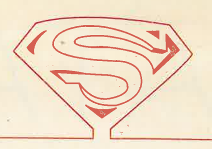
Las batallas son el punto central del juego; prepárate para enfrentarlas como se debe.

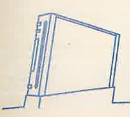
Dentro de la historia representaremos a un niño que ha entrado a un torneo de caballeros, donde se determinará quiénes serán los próximos guardianes de la ciudad, y como debes imaginar, nuestro héroe no es precisamente el que tiene más oportunidades de ganar; y es justo ahí lo interesante, ya que nosotros deberemos entrenarlo para que pueda resultar el vencedor del certamen. Para esto tendremos a nuestra disposición cientos de accesorios como armaduras o espadas, los cuales hay que elegir sabiamente dependiendo de la situación.

Se comentó también que, según lo que logres en el juego, vas a tener hasta ocho variaciones de la historia, y por si todavía se te hiciera poca cosa para volver a jugarlo, tendrás la posibilidad de enfrentarte a los caballeros de un amigo mediante el cable link, y también intercambiar objetos valiosos; pero como es lógico, cada quien debe tener su propio cartucho. Atlus mencionó que ve mucho futuro en esta serie, tanto que poco tiempo después de lanzar este juego, pondrá a la venta la secuela; así que ve preparándote para un buen fin de año.









Madden NFL 07

Deportes
Pendiente

Renovación absoluta

Si existe una franquicia o serie de juegos a la que ya le urgía una renovación, era a **Madden;** y es que a pesar de que son buenos juegos -eso nadie lo va a negar-, podías jugar el 2003 y luego el 2005 sin notar un cambio significativo, o sea, todas las mejoras se limitaban a un mejor sistema de pases, pero pues no era mucha la diferencia, es decir, el poder lanzar pases con el Stick o con el botón no ofrecía posibilidades que no se tuvieran antes. Pero no se preocupen, amantes del futbol americano, ya que gracias a Wii todo esto ha cambiado radicalmente.Primero hablemos un poco de los modos de juego; esta versión (al menos en el demo que tenían mostrando) contendrá dos modalidades especiales: en una podremos practicar los diversos tipos de pases, y en otra lo que practicaremos serán los goles de campo.

Ambas resultan de lo más divertido, y no porque tenga un alto grado de dificultad o que las animaciones de los personajes sean impecables, sino que lo que los vuelve diferentes es el modo en que han utilizado el control del Wii. Pero bueno, antes de entrar en detalles, te decimos que también incluye todos los equipos y estadios oficiales.



Para que inicies los partidos como todo un experto, nada mejor que checar el tutorial.



Dar un pase dentro del juego será tan fácil y sencillo como lo es en la vida real.

Al mismo tiempo que saldrá la versión para Wii, EA lanzará una más para Nintendo GameCube, que contendrá varias mejoras en modos de juego y gameplay; lógicamente no será tan completa como la de Wii en lo que a jugabilidad se refiere, pero es bueno saber que los que no podamos conseguir la nueva consola de Nintendo en un inicio, podremos también tener la emoción del emparrillado.

Bueno, ahora sí, pasemos a lo interesante. Utilizas el control Nunchuck y el control remoto para jugar; con el primero mueves a tus jugadores dentro del campo y cambias las estrategias dependiendo del tipo de jugada, y con el control remoto das los pases; pero verdaderamente debes hacer el movimiento como en la vida real, con la intensidad necesaria, ya que de lo contrario el balón se quedará o muy corto o se pasará. No creas que esto es algo a lo que cueste trabajo acostumbrarse, pues con unos cuantos minutos te acoplas a la perfección, y esto es algo bien importante, ya que cualquier persona lo puede disfrutar.



Superman Returns

Acción
Finales 2006

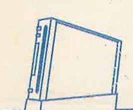
El reencuentro con la kriptonita

¿Recuerdan la emoción y sobre todo la esperanza con que les hablamos del anuncio de este título hace ya algunos meses en el Extra? Pues parece que, por el momento, toda esa ilusión de que EA borrará el terrible pasado de este superhéroe en los videojuegos, no pasará de eso: una simple ilusión. Por lo menos por lo que pudimos ver en el evento, el juego de **Superman** para NDS no es lo que se esperaba, pero ni tantito; es más, sabemos que lo importante no son los gráficos, pero hasta ésos son malos; no se ha aprovechado nada del poder de la consola, tanto en el nivel técnico como en el creativo.

Para que se den una mejor idea, hagan de cuenta que parece un juego de GBA, al estilo caricaturesco de Kim Possible... No, la verdad no es tan bueno como este último; simplemente es un juego de GBA en 3D, o sea, nada bueno. Ahora bien, todo se podría perdonar si fuera divertido, pero ni eso; de hecho, para volar tienes que presionar tres botones entre que lo elevas y lo diriges, lo cual no es que sea complicado, pero la verdad qué les costaba hacerlo todo con un botón y ya, ¿no creen? Pero en fin, eso ya es otra historia; también tienes algunas de las cualidades del hombre de acero como la visión de rayos X, que es fundamental para pasar algunos stages... Hablando de los escenarios, no inventes ¡son malísimos!: todos cuadrados; se ve que es muy preliminar la versión o que no le han puesto la atención necesaria.

No pudimos verlo en acción, pero se dice que el juego terminado incluirá una modalidad para cuatro jugadores simultáneos, pero no para el modo de aventura, sino para participar en minijuegos; la verdad esperábamos mucho, pero mucho más de este juego, y el resultado, o lo que hemos visto hasta ahora no es lo que esperábamos; pero según nos comentó Mario Valle, de EA México, el título está aún en una fase preliminar de desarrollo, y que el producto final, que veremos por ahí de diciembre, tendrá la calidad que este superhéroe merece. Esperemos que así sea.





Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

Peleas
Pendiente

Combate siempre en lo más alto

Antes que nada, tenemos que la historia de este juego nos llevará a revivir la línea temporal de **Dragon Ball** desde **Z** hasta **GT**, de una manera por demás emotiva, gracias a los cinemas que nos mostrarán en momentos dramáticos de la historia, cómo se da el encuentro entre **Goku** con **Cell**, o cuando **Picollo** se enfrenta a los androides 17 y 18. Al comprender un buen lapso de la historia, los programadores quisieron que también fuera alto el número de personajes; y para que nadie quede fuera, los peleadores serán más de 100. No habrá ningún pretexto para no jugarlo.



Si alguna vez deseaste ser el príncipe de los Saiyans, ésta será tu mejor opción.



Personajes de las Ovas también aparecerán en este gran juego de peleas.

A todos los fans de los juegos de pelea y de la animación japonesa, les tenemos una gran noticia, y es que Atari ya está trabajando con la franquicia de **Dragon Ball** para brindarnos una nueva experiencia en el Wii. Quizá ya a muchos no se les debe hacer una gran sorpresa, ya que hemos tenido varias adaptaciones para Nintendo GameCube; pero ésta, gracias al control, será totalmente distinta y se perfila como el mejor juego de pelea del legendario **Saiyan** para cualquier consola.

Ahora viene lo interesante: el *gameplay*, con el *Nunchuck*, en conjunto con el control remoto, moveremos al personaje, y presionando los botones tendremos movimientos típicos; pero lo más emocionante está a la hora de marcar movimientos especiales, como el **Kame-Hame-Ha**, que los haremos como si fuéramos el personaje (¿quién no lo ha hecho?), es decir, con ambas manos. Por desgracia no se ha dicho nada en cuanto al lanzamiento, pero esperemos que sea a más tardar iniciando el siguiente año.



Arthur and the Minimoys

Acción
Pendiente

Un mundo de fantasía

Siguiendo con las adaptaciones cine-videojuego, nos encontramos con **Arthur and the Minimoys**, que está siendo desarrollado por Atari para el Nintendo DS. La película será de animación y se prevé que se estrene a finales de año, fecha en la que también saldrá el videojuego. Por lo que sabemos del título, parece ser que va por buen camino, ya que no seguirá tal cual los lineamientos de la cinta, sino que, sin dejar de lado la historia, la podremos disfrutar desde otra perspectiva totalmente distinta.



La historia es la siguiente: representamos a **Arthur**, el personaje principal, que con ayuda de dos compañeros, que son **Selenia** y **Betameche**, debe evitar la destrucción del mundo de los Minimoys, los cuales son una especie de elfos. En el juego se ha tratado de incorporar los escenarios tal cual aparecen en la cinta, para que nuestra exploración por los diversos mundos no sea para nada lineal y debamos revisar hasta el último rincón en busca de alguna pista que nos ayude a continuar con nuestra misión.

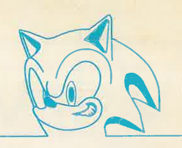
La forma de jugarlo nos recordó un poco a la última aparición de Harry Potter en el GCN, ya que puedes controlar a tres personajes al mismo tiempo, cada uno con cualidades que los vuelven únicos, y que obviamente vas a tener que combinar para resolver todas las situaciones que se te presenten. Aún no está confirmado si se podrá jugar en red local, ni que cada personaje sea controlado por un amigo, pero incluso así suena bastante interesante. Supuestamente el juego estará listo el día del estreno de la película, así que hay que estar muy atentos a la fecha para nuestro país.

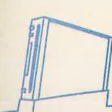
El arte del juego es muy bueno; esperemos que el trabajo final lo respalde.



En este título nos espera una aventura enigmática, llena de misterios.

SEGA





Super Monkey Ball: Banana Blitz

Aventura
Finales 2006

Muy lejos de la extinción

No cabe duda que de las franquicias de Sega, la que más ha destacado últimamente es **Monkey Ball**, y la verdad no es para menos, ya que gracias a sus entretenidos niveles y minijuegos podemos pasar horas enteras divirtiéndonos con nuestros amigos. Por tal motivo, no es raro que la compañía de **Sonic** esté desarrollando un nuevo juego de la serie, y lo mejor de todo, de forma exclusiva para Wii, donde el control nos servirá para algo más que girar a nuestros primates.



Ahora los niveles serán más complejos de los que estábamos acostumbrados a ver en GCN.

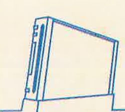


El control remoto de Wii permite que tengamos movimientos mucho más rápidos.

Resulta muy sencillo de jugar: haz de cuenta que con el control remoto tú giras el escenario, tal cual lo hacías antes con el Stick del control de GCN, pero ahora gracias a la excelente respuesta, puedes tener mejores recorridos y pasar de manera relajada los stages más complicados... claro, siempre y cuando no tengas pulso de maraquero, ¿verdad?

Pero no todo será equilibrio, ya que también habrá varios mini-juegos, algunos que ya se han vuelto clásicos en la serie como el golf o el boliche, pero a la vez habrá otros nuevos, como el de tiro al blanco, donde, como debes estar suponiendo, tienes que simular el movimiento de lanzar un dardo; sólo ten cuidado de no soltar el control, ¡je, je, je! Visualmente es muy bueno, con un estilo Cell Shaded que le da un nuevo aspecto que lo hace más llamativo. No puedes perdértelo, pues este nuevo Monkey Ball sera todo un *hitazo.*

Se nota que Sega ha entendido muy bien cómo utilizar este nuevo sistema, y lo mejor de todo es que es tan sólo el principio, imaginen lo que nos espera cuando creen nuevas franquicias; de verdad que Nintendo le está dando un nuevo enfoque a esta industria, que se ha basado en la creatividad.



Sonic Wild Fire

Aventuras
Finales 2006

¡Que no te vean ni el polvo!

Como no podía ser de otra manera, Sega -al ver las extraordinarias características de la consola de Nintendo- ha decidido lanzar un título con su personaje más popular, así es, nos referimos a **Sonic**, el erizo más famoso de los videojuegos. El título, contrario a lo que se pudiera pensar, no es de plataformas como los más recientes lanzamientos de la saga, sino más bien de aventura, al estilo clásico de la serie, como si regresara a sus orígenes en 16 bits.

Los escenarios son en 3D y están muy bien detallados; por ejemplo, en el stage que estaba disponible en el evento, podías ver edificaciones muy completas, como del estilo del Medio Oriente, y los efectos de luz, sin palabras, daban una sensación de profundidad al nivel muy bueno. El modelo de **Sonic** también se ha mejorado; el número de polígonos ha aumentado para darle mejor definición y movimientos; y ya que hablamos del erizo, de una vez vamos a platicarte de cómo se controla con el mando de Wii.

Debes tomar el mando con ambas manos, como si fuera un volante; entonces, **Sonic** comenzará a correr solo por todo el escenario, y con mover el control hacia la izquierda o la derecha, el "relámpago azul" se moverá en esa dirección. Ahora bien, no todo será esquivar, ya que también habrá momentos en los que deberás saltar, y esto lo logras moviendo el control hacia abajo; y si lo haces un par de veces, Sonic dará un golpe, muy útil para deshacerte de enemigos molestos. Aún no tiene fecha oficial de salida, pero te estaremos informando.



Sonic no puede quedar fuera de la nueva consola de Nintendo, y su debut será pronto.



Controlar al erizo azul nunca había sido tan sencillo, pero sobre todo divertido.





Crash Boom Bang!

Party
Octubre 2006

¡Todos a la fiesta!

El raro pero popular personaje llamado **Crash** está de regreso con una aventura diferente a sus anteriores peripecias: **Crash Boom Bang!**, que está llena de minijuegos para cuatro personas al estilo de **Mario Party**; pero más allá de ser un simple juego de tablero, los desarrolladores decidieron aprovechar al máximo las capacidades del Nintendo DS. Puedes comunicarte con los demás jugadores con el "Touch Panel Communication", además de otras cosas a lo largo de los más de 40 distintos minijuegos que contiene CBB!



Los minijuegos son muy variados y están llenos de diversión para todas las edades.



No importa si no eres un gran fan de **Crash**; es un buen juego que merece un buen vistazo.

El TPC (Panel Táctil de Comunicación) te permitirá enviar mensajes a los demás participantes durante el juego, no importando si son hablados o escritos; esto te ayudará a ponerte de acuerdo con tus amigos, desarrollar estrategias para ganar, o simplemente para decirle algo a quien tú quieras; inclusive puedes enviarle un mensaje a alguien para distraerlo y aprovechar el momento. Las posibilidades son innumerables. La verdad nos dio mucho gusto que hayan incorporado esta opción para hacer más interactivo el juego; esperamos que más desarrolladores tomen este ejemplo y lo implementen en próximos títulos y géneros.

No siempre puede ser todo perfección. Los gráficos en **Crash Boom Bang!** no son de lo mejor, y la música también deja mucho que desear, aunque tomando en cuenta que este juego sigue en desarrollo, tenemos esperanzas en que corregirán esto y pulirán ambos detalles para dejarlo mejor y más atractivo para los jugadores. Obviamente no pudimos probar todos los minijuegos, pero la mayoría sí son muy divertidos, especialmente cuando juegas con otras personas; ¡las alianzas se disuelven con la misma rapidez con la que se forman durante los eventos, pues todos quieren ganar!



The Legend of Spyro: A New Beginning

Acción
Octubre 2006

Todo héroe tiene un origen...

El dragón morado más famoso regresa en una nueva aventura llena de acción y una interesante historia. **Spyro** cuenta con su poderoso aliento de fuego el cual puede incrementarse conforme vayas progresando en el juego, combos para enfrentarse a sus enemigos y jefes y varios movimientos para explorar a placer los inmensos escenarios en 3D de **The Legend of Spyro: A New Beginning**. Un detalle nuevo es el poder seleccionar qué tipos de ataques van a ser incrementados; esto ayuda mucho si tienes un combo favorito y quieres hacerlo devastador, dejando a un lado los movimientos que menos utilices.



Esta aventura tiene muchas sorpresas y momentos memorables. Cada elemento, enemigo y personaje tiene su encanto.

El título del juego nos recordó mucho (y es una obvia referencia) a la película **Dragon Heart: A New Beginning**; y es que en esta aventura se revela el origen de Spyro de una forma muy emotiva e interesante. Para darle el sentimiento correcto y lograr una experiencia envolvente, la gente de Vivendi empleó a varios actores famosos para las voces de algunos de los principales personajes de la historia de **Spyro**. Elijah Wood (**Frodo** Baggins en la aclamada trilogía **The Lord of the Rings**) es la nueva voz de **Spyro**; **David Spade** (el emperador **Kuzco** de **Emperor´s New Groove**) es el amigo de **Spyro, Sparx**; y **Gary Oldman** (**Sirius Black** de las cintas de **Harry Potter**) le da vida a **Ignitus**, el **Fire Dragon Elder**, mentor de **Spyro**.

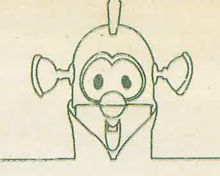
The Legend of Spyro: A New Beginning es un juego bastante atractivo e interesante; tiene muchos elementos para convertirse en una aventura memorable, y se ve la intención de darle un extra a los videojugadores al emplear a varios actores famosos para imprimir más emociones al juego. **A new Beginning** es una excelente opción para quienes gustan de explorar mundos llenos de fantasía, magia y acción en 3D; pero difícilmente interesante para los jugadores casuales o los "acabajuegos".



Spyro tendrá que emplear sus mejores técnicas para acabar con sus enemigos en este juego.



Como todo buen dragón, **Spyro** tiene su aliento de fuego, pero ahora cuenta con varios niveles.



Cartoon Network: Foster's Home for Imaginary Friends

Acción/Aventura
Finales 2006

De la pantalla chica a tu GBA

Los juegos basados en caricaturas no son nada nuevo; en esta ocasión Crave nos presentó la adaptación de **Foster's Home for Imaginary Friends** para el Game Boy Advance, en donde se mantiene el estilo y humor de la serie televisiva. En esta aventura deberás resolver acertijos y completar objetivos para terminar cada una de las etapas. Si eres fan de esta caricatura, reconocerás a muchos de los personajes del show durante tus peripecias en **Foster's Home for Imaginary Friends**, que es donde se lleva a cabo toda la acción.



Los fans de la caricatura se sentirán como en casa con todos los personajes incluidos.



Dentro de cada misión te encontrarás con cientos de enemigos, peligros y mucho humor.

Algo interesante es que aunque se trata de un juego de una caricatura, no es tan "simple" como muchos otros de su estilo. En cada escenario encontrarás algunos elementos y ambientes interactivos traídos directamente de ciertos episodios clásicos de la serie, así como varios de los personajes como **Wilt, Eduardo, Coco, Frankie, Mr. Herriman** y muchos otros más que estarán dispuestos a ayudarte –o perjudicarte, según sea el caso- en tu jornada. Por ejemplo, tendrás que recolectar ítems para **Duchess** o enfrentarte a **Terrence** y **Red**; como podrás darte cuenta, los fans de **Foster** quedarán complacidos con este entretenido título.

Los héroes de la historia serán nada más y nada menos que **Mac** y **Bloo**; cada uno tiene habilidades y movimientos diferentes para enfrentar los distintos tipos de misiones del juego. Y para darte un respiro de las exploraciones de la casa **Foster**, podrás disfrutar de una buena variedad de minijuegos ambientados al estilo del show. Es lógico que **Cartoon Network: Foster's Home for Imaginary Friends** está enfocado en sus fans, pero es bastante divertido aun para quienes no hayan visto la caricatura. El detalle en contra es el control del juego, pues tardas un poquito en acostumbrarte a la movilidad de los protagonistas; esto es algo muy común en juegos basados en caricaturas.

VeggieTales: LarryBoy and the Bad Apple

Acción/Puzzle
agosto 2006

¡LarryBoy al rescate!

VeggieTales: LarryBoy and the **Bad Apple** es un juego de plataformas al estilo de la vieja escuela basado en una serie para niños en donde los protagonistas son vegetales parlantes; específicamente, es el largometraje del mismo nombre que estará disponible en DVD. En esta aventura, tú controlas a **LarryBoy**, un pepino que es la contraparte de **Batman** en el universo de **VeggieTales**, cuya misión es detener al malvado **Bad Apple** y salvar a los ciudadanos de **Bumblyburg** de su control. Para lograrlo, tendrás que pasar varias escenas con tiempo localizadas en ciertos lugares del pueblo, tratando de encontrar a los pobladores hipnotizados.

LarryBoy and the **Bad Apple** combina muy bien la acción con la resolución de puzzles –no tan complejos- para entretener durante horas, y tiene un nivel decente de replay value. Por supuesto, encontrarás a muchos personajes de **VeggieTales** como **Trusty Alfred,** quien provee a **LarryBoy** de sorprendentes y útiles accesorios de superhéroe para combatir a los villanos y salvar a los ciudadanos; pero no todos estarán disponibles al principio, y tendrás que irlos ganando con tu esfuerzo y logros en cada misión.

Son cinco mundos llenos de pequeños objetivos, además de varias Song Bonus Missions que funcionan como minijuegos. **LarryBoy and the Bad Apple** está enfocado (al igual que la serie de televisión) en los videojugadores más jóvenes o inexpertos, transmitiendo valores básicos y mucha diversión; pero no creas que es un juego que puedes terminar con los ojos cerrados, pues tiene tres niveles de dificultad para que los pequeños vayan incrementando sus habilidades al tener más reto cada vez.



Hay muchos minijuegos disponibles para que te diviertas entre cada una de las misiones.



Larry deberá pasar muchas etapas y resolver varios acertijos.



METROID PRIME HUNTERS
NINTENDO DS

Obtén medallas en tu récord de cazador

Secreto	¿Cómo activar?
Bronce	25 Victorias totales.
Plata	100 Victorias totales.
Oro	200 Victorias totales.

Activa nuevos cazadores. Simplemente enfrenta a un amigo con un cazador que no tengas y derrótalo o enfréntalo en Story Mode.

Secreto	¿Cómo activar?
Rango 1-Bounty Hunter	0-39 Puntos Multi-Player.
Rango 2-Super Hunter	40-139 Puntos Points Multi-Player.
Rango 3-Elite Hunter	140-389 Puntos Multi-Player.
Rango 4-Master Hunter	390-749 Puntos Multi-Player.
Rango 5-Legendary Hunter	750 Puntos -en adelante- Multi-Player.
Símbolo Alimbic en Hunter License	Termina el modo de aventura cuando tengas menos del 100%
Border	Debes de haber jugado más de 500 juegos (local o Wi-Fi).
Golden Border	Juega más de 500 partidas WiFi o local, mientras tengas un rango de 5 estrellas en tu licencia.
Octolith Icon	100% de los scans cuando hayas completado el juego.
Sound Test	Termina la segunda fase de Gorea.

Habilita nuevas arenas de combate

Secreto	¿Cómo activar?
Compression Chamber	Participa en cuatro juegos locales.
Council Chamber	Juega 16 encuentros locales.
Elder Passage	Compite en 18 juegos locales.
Fault Line	Participa en 22 juegos locales.
Fuel Stack	Juega 20 encuentros locales.
Gateway Arenas	Aterriza en un nuevo nivel en el modo individual.
Harvester	Participa en 12 juegos locales.
Head Shot	Compite en un encuentro de cuatro jugadores.
Incubation Vault	Juega seis encuentros locales.
Oubliette	Termina la segunda forma del jefe final.
Outer Reach	Participa en 10 juegos locales.
Sanctorus	Juega dos encuentros locales.
Stasis Bunker	Enfrenta 40 juegos locales o uno Wi-Fi.
Subterranean	Participa en ocho juegos locales.
Weapons Complex	Compite en 14 juegos locales.

DRILL DOZER
NINTENDO DS

Código 1	Efecto
Nivel 3 Código: 7073	Efecto 01 - Misc: Master Seal
Nivel 2 Código: 7867	Efecto 02 - Misc: Full Gearbox
Nivel 1 Código: 2403	Efecto 03 - Wallpaper: Standard
Nivel 1 Código: 4089	Efecto 04 - Wallpaper: Samurai
Nivel 1 Código: 1814	Efecto 05 - Wallpaper: Rock Star
Nivel 2 Código: 2059	Efecto 06 - Wallpaper: UFO
Nivel 2 Código: 8785	Efecto 07 - Wallpaper: Control Center
Nivel 3 Código: 5074	Efecto 08 - Wallpaper: Happy
Nivel 2 Código: 4181	Efecto 09 - Traje: Thief Threads
Nivel 3 Código: 5716	Efecto 10 - Traje: School Clothes
Nivel 1 Código: 5746	Efecto 11 - Traje: Frog Suit
Nivel 3 Código: 5854	Efecto 12 - Traje: Blue Overalls
Nivel 3 Código: 2828	Efecto 13 - Traje: Stylish Skirt
Nivel 1 Código: 2094	Efecto 14 - Traje: Cute Clothes
Nivel 3 Código: 1419	Efecto 15 - Traje: Futuristic Clothes
Nivel 3 Código: 2438	Efecto 16 - Traje: Nurse Uniform
Nivel 2 Código: 2458	Efecto 17 - Traje: Inspector Uniform
Nivel 1 Código: 9025	Efecto 18 - Traje: Drill Dozer Coveralls
Nivel 1 Código: 9434	Efecto 19 - Misc: Soundstone

TETRIS DS
NINTENDO DS

Habilita el Endless Mode en Standard Mode

Para activar esto, debes haber terminado el Standard y obtener más de 200 líneas. Así será accesible como un switch cuando elijas el nivel en Standard Marathon Mode.

SOUND TEST (VÍA STANDARD MARATHON MODE)

Secreto	¿Cómo activar?
Ancient Tetris (Tetris GB - Music A)	Llega al nivel 19.
Balloon Tetris (Touch Mode Theme)	Alcanza el nivel 14.
Basement Tetris (SMB 1-2)	Rebasa el nivel 3.
Bowser Battle (SMB 1-4)	Llega al nivel 10.
CongraTetris	Termina el modo Marathon (obtén más de 200 líneas).
Mario Tetris 3 (SMB 3 Overworld)	Rebasa el nivel 4.
Rushed Tetris	Alcanza el nivel 16.
Tetris Climber (Ice Climber Theme)	Llega al nivel 15.
Tetris DK (Push Mode Theme)	Alcanza el nivel 13.

SBK: SNOWBOARD KIDS
NINTENDO DS

Consigue nuevos personajes

Código	Secreto
Black Frost	Derrótalo en el reto World Tour 200,000 puntos.
Jack Frost	Véncelo en el reto World Tour 75,000 puntos.
Max	Gánale en el reto World Tour 50,000 puntos.

Códigos varios

Código	Secreto
Siempre invisible	Obtén 50,000 puntos y compra el CheatCode Set de la tienda.
Siempre aterriza	Consigue 50,000 puntos y compra el CheatCode Set de la tienda.
Full SBK bar	Gana 50,000 puntos y compra el CheatCode Set de la tienda.
Bazooka Shot	50,000 Puntos (recarga y poder rápidos).
Rifle Shot	100,000 Puntos (velocidad muy alta y poder).
Grade A Courses	Completa todos los cursos en Grade B.
Grade B Courses	Termina todos los cursos en Grade C.



MR. INCREDIBLE
NINTENDO GAMECUBE

Código 1	Efecto
ROTAIDALG	Activa el Battle Mode.
EINSTEINIUM	Cabezas grandes.
EMODE	Colores más brillantes.
YOURNAMEINLIGHTS	Secuencia de créditos.
gilgendash	Dash no causa daño cuando corre hacia los objetos.
THEDUDEABIDES	Desactiva todos los códigos.
SMARTBOMB	Destruye todo lo que esté cerca.
BOAPLACE	Juego más fácil.
FLEXIBLE	La chica elástica obtiene incredi-power infinito.
ATHLETESFOOT	Camino de fuego.
tonyloaf	Los ítems de curación aparecen más seguido.
DANDRUFF	Tu compañero siempre lanza poderes mortales.
invertcameraX	El control horizontal de la cámara está invertido.
MCTRAVIS	Incredi-power infinito para el Sr. Increíble o para la chica elástica.
HI	Secuencia de introducción.
SpringBreak	Selección de nivel.
labombe	Haces más débiles a las bombas.
BOAPLACE	Haces que el juego se vuelva 20% más fácil.
SHOWTIME	El Sr. Increíble obtiene incredi-power infinito.
invertturret	En Nomasian Island y The Firepitlab, los controles de las torretas se han invertido.
KRONOS	Elimina al enemigo de un solo tiro.
UUDDLRLRBAS	Restaura el 25% de tu energía.
danieltheflash	El mismo efecto que en dashlikes.
GAZERBEAM	Disparas lásers por un periodo corto.
BWTHEMOVIE	Juego en cámara lenta.
deevolve	Modo de cabezas pequeñas.
discorules	Algunos objetos parpadean colores diferentes.
SASSMODE	Se agiliza la velocidad del gameplay.
DASHLIKES	Incredi-power temporalmente infinito mientras juegas como dash.
invertcameraY	Control de la cámara vertical invertido.

Disney presents a PIXAR film

Cars

© Disney Pixar 2006
© THQ 2006

¡Cruza la meta antes que nadie y conviértete en el mejor!

En este momento debes estar pensando: "¿Otro juego basado en una película?, ¡qué horror!". Pero lo cierto es que no tienes razón del todo; sí, es un título que toma como base otra cinta animada por computadora, pero como ya se ha demostrado (de hecho en Monster House dentro de este mismo número), eso no quiere decir que el juego en cuestión deba ser malo. En Cars se nos presenta una buena experiencia, donde se ha comprobado que las adaptaciones de la pantalla grande a una consola de videojuegos pueden ser buenas siempre y cuando se logre capturar la esencia de la película.

Compañía: THQ • Desarrollador: Rainbow Studios • Clasificación: everyone. Categoría: Carreras. Jugadores: 1-2

Una visión diferente

Ya lo hemos comentado en muchas ediciones, pero siempre es bueno recordarlo: para que un juego de este estilo sea bueno, tiene que tomar una parte de la cinta como base, ya que en ocasiones, por querer adaptar tan fielmente la trama del filme al videojuego, este último se vuelve o muy predecible o bastante tedioso. Quizá el mejor ejemplo de esto que les mencionamos sea **Golden Eye 007**, para el Nintendo 64, donde los programadores de Rare entendieron a la perfección el punto antes mencionado.

Todo el rollo anterior fue para explicar que muchas veces una buena oportunidad para adaptar alguna cinta se ve estropeada por una mala planeación, lo cual no pasa en **Cars**, donde sí han aprovechado la licencia para realizar un buen juego. Antes que nada, debemos decir que sí vas a poder revivir la historia de la cinta, pero no de manera exacta; porque se ha decidido que lo mejor es tomar la parte principal, o sea, basarse en las carreras de autos, lo cual fue una gran idea, que permite expandir el concepto y hacerlo llegar a un público que tal vez nunca en su vida jugaría un título basado en una película infantil.





Todo el planeta es para ti

¿Cómo se juega? Podemos decirte que es del estilo de **Auto Modellista** o de **Street Racing Syndicate**; es decir, vas a poder elegir de entre varias locaciones alrededor del mundo para competir contra otros autos, y dependiendo de los resultados que obtengas, podrás acceder a pistas que requerirán de un grado mayor de concentración. Hay que recalcar que muchos de los circuitos que se encuentran en esta modalidad han sido creados en exclusiva para el videojuego, o sea que en la película no aparecen, o si lo hacen no tienen nada que ver con la estructura y el diseño con el que fueron producidos para su adaptación a videojuego

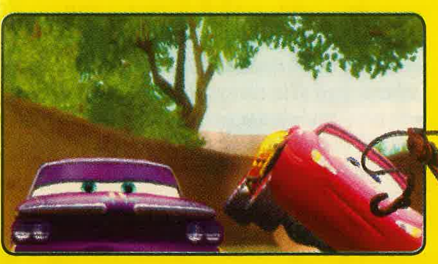
Todo el carisma de los personajes de la cinta se mantiene intacto en su adaptación a videojuego.

Libre como el viento... bueno, casi

Hablemos un poco de las locaciones donde correrás; no tienen nada que ver con pistas tradicionales donde sólo sigues un camino preestablecido; aquí se han esforzado por que realmente sean áreas que puedas recorrer. Para que te quede más claro, podrás "pasearte" por la ciudad que elijas buscando el camino más corto a la meta; obvio que a pesar de esto existen algunas limitantes, como el hecho de que no en todas las pistas que elijas se podrá hacer esto, pues si no entonces sería muy parecido a **True Crime**, y no se trata de eso, sino de que simplemente tengas algunas opciones para variar tus rutas.

La compañía nunca es mala

Pues hasta ahorita todo suena bien; tienes buen *gameplay*, variedad de pistas... ¿qué más podrías pedir? Pues un modo de competencias, ¿no?; y para no defraudarte, el juego cuenta con tal modalidad, en la que tú y otro amigo podrán competir para ver quién es el mejor, ya sea en una carrera normal o en algunos minijuegos; lo único "malo" de esto es que creemos que lo ideal hubiera sido que permitieran que cuatro personas de manera simultánea pudieran participar, porque debido a la dinámica de los minijuegos, se hubieran prestado para muchas situaciones graciosas.





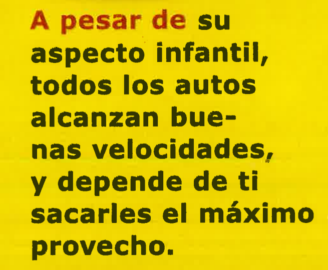












A pesar de su aspecto infantil, todos los autos alcanzan buenas velocidades, y depende de ti sacarles el máximo provecho.

¿Cuál vas a elegir?

Para vivir esta aventura vas a poder elegir de entre treinta autos en total, donde encontramos a varios de los personajes principales de la película, como **Lighthing McQueen**, que quiere convertirse en el mejor auto de carreras de todos los tiempos, o también a **Clunk** y **Flo**; pero además de esto, se han incorporado ni más ni menos que cuatro vehículos creados de manera exclusiva para el desarrollo de este título, con lo que se expande el concepto. Las diferencias serán las tradicionales en juegos de carreras, por ejemplo, la aceleración, velocidad máxima, peso, etc., por lo que deberás basarte en esto para hacer tu elección y no tanto en el personaje en sí.

Diversión para mucho tiempo

En total vas a poder disfrutar de veinte carreras distintas, cinco de ellas en pistas de velocidad, es decir, cerradas. El nivel de dificultad que vas a encontrar en cada una de las competencias sigue una curva normal, por lo que no vas a tener problemas para "pulir" tus habilidades, ya que comenzarás con lo más fácil y puedes quedarte ahí un rato para que practiques desde cómo dar las vueltas hasta los rebases. Ahora bien, todo tu esfuerzo no sólo será para terminar el juego, ya que conforme progreses en la historia, vas a ver aproximadamente 45 minutos de animación extra, que no se incluyeron en la cinta, por lo que ya tienes un buen pretexto para dar lo mejor de ti.





Ser campeón no es nada fácil

Para concluir, te podemos decir que **Cars** nos dejó gratamente sorprendidos; es más de lo que esperábamos; no va a dejar huella como uno de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos, pero sí es de aplaudirse el riesgo que tomaron los programadores al decidir que el proyecto llevara una dirección distinta a la de la cinta. Para nosotros eso es lo que lo ayudó bastante, además de que también se comienza a demostrar que los videojuegos tienen un papel muy importante en el entretenimiento... ¿o recuerdan personajes exclusivos para adaptaciones de películas a videojuegos? **Cars** es un muy buen juego, y te lo recomendamos, pero eso sí, la opinión que cuenta será la tuya. Juégalo y decide.

Un auto flamante

Todos los gráficos del juego están muy bien realizados, con el mayor número de detalles que te puedas imaginar; por mencionar algo, en las carreteras verás desde la señales de tránsito hasta los cactus que se encuentran en estos lugares, que, no afecta en nada al *gameplay* para mejorarlo, aunque sí lo hace con la ambientación, y de esta manera te adentras más en el título. La música no es espectacular para nada, pero cumple con su cometido; por otro lado, las voces de los autos son interpretadas por los mismos actores que doblaron a los personajes en la cinta, lo que le da una situación de continuidad muy buena.





RANKING

Master: 8.0

Qué bueno es ver que haya gente a la que le guste tomar riesgos. Lo digo por los programadores de este juego, porque lo fácil para ellos hubiera sido adaptar la película tal cual y no complicarse la vida, pero no fue así y decidieron darle otro enfoque, que hace de **Cars** un buen juego. Los minijuegos son muy divertidos, y la oportunidad de pasearte por los escenarios principales le da un *replay value* bastante alto, aunque hubiera sido mayor si se hubiera podido jugar con cuatro personas a la vez; pero aun así, está bien. Pareciera que por fin las compañías han comenzado a darse cuenta de lo que se necesita para realizar una buena adaptación de la pantalla grande a videojuego.

Crow: 8.0

Me agradó el camino que tomaron al no recrear como un espejo la historia de la película, sino que optaron por traernos misiones alternas que nos harán vivir una experiencia diferente y complementaria a lo visto en la pantalla grande. A pesar de estar basado en una película infantil, **CARS** te divertirá sin importar la edad que tengas, e incluso puedes compartir tu emoción con alguno de tus amigos Lástima, me hubiera encantado que fuera para cuatro jugadores simultáneos. Quizá lo que menos me convenció fue la banda sonora que hasta cierto punto llega a ser repetitiva; también le falta un poco de reto, pero aun así es divertido.

Panteón: 8.5

En esta ocasión tenemos un juego más basado en una película de animación por computadora, pero a diferencia de títulos como **Chicken Little** o **Narnia**, ahora sí lograron desarrollar una buena experiencia para los videojugadores. Los fans de la velocidad podremos gozar de las carreras más alocadas y controlar a los personajes/vehículos más importantes de la cinta. Si buscas un buen juego de carreras, no te lo puedes perder, al igual que no debes dejar pasar el filme, que está muy divertido.



1 10



¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



NINTENDO DS™

TOCADO POR UNA LEYENDA

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass permite a los jugadores tener contacto con el mundo de **Zelda** como nunca. Por Chris Hoffman





En el final de The Legend of Zelda: The Wind Waker, en Nintendo GameCube, Hyrule quedó bajo las olas, Ganondorf fue convertido en piedra, y Link y la Princesa Zelda han zarpado al mar. Ahora la leyenda continúa en el Nintendo DS mientras los héroes encuentran un nuevo mundo y una experiencia distina de *gameplay*.

Cuando **Link**, **Tetra** (también conocida como la **Princesa Zelda**) y su banda de piratas zarparon a nuevas tierras al final de **The Wind Waker**, los jugadores nos quedamos preguntándonos a dónde fueron los intrépidos aventureros y qué descubrirían después. Al parecer, problemas. Varios meses después de haber comenzado su jornada, el encuentro con una misteriosa embarcación envuelta en la niebla ocasionó que **Link** cayera al océano. Al ser ayudado por un hada amigable, el héroe se encuentra en una isla desconocida sin su bote y sus compañeros. Una nueva aventura ha iniciado.

El poco familiar y misterioso entorno en el que **Link** se ha internado no es sólo un paso a un territorio desconocido; **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** es la primera aventura de la renombrada serie en el Nintendo DS, y la jornada a un nuevo sistema presenta grandes diferencias en el *gameplay* de **Zelda** que usa completamente la pantalla táctil del NDS y sus otros atributos. En lugar de mover a **Link** directamente con el Control Pad, los jugadores podrán dirigirlo con el *Styuls* en la pantalla táctil.

"Mi objetivo principal fue desarrollar un Zelda que se controlara sólo con el *Stylus*."

—Eiji Aonuma

"Mi objetivo principal fue desarrollar un **Zelda** que se controlara sólo con el *Stylus*," explica el productor de **Phantom Hourglass**, Eiji Aonuma. "El sentimiento de maravilla y sorpresa dejará satisfechos a los fans existentes, pero me gustaría mucho que quienes no han jugado un **Zelda** experimenten este juego también."

El hada de **Phantom Hourglass** actúa como guía de **Link**, de manera muy similar a los juegos anteriores de **Zelda**. Una de sus funciones es como un cursor controlado por el jugador para indicar al héroe hacia dónde dirigirse. El nuevo modo de controlar a **Link** le permite moverse igual que siempre; puedes hacerlo rodar al deslizar rápidamente el *Stylus* por la pantalla, y si lo guías hacia un abismo, saltará automáticamente como en sus aventuras previas. Sus otros movimientos son igual de sencillos. Si tocas un objeto como un barril o una roca, **Link** lo levantará; dependiendo de dónde toques la tierra, cerca o lejos, él depositará suavemente el objeto o lo arrojará en dicha dirección. Al realizar un movimiento de atrás hacia adelante con tu *Stylus*, **Link** dará un espadazo en la dirección de su hada, y si ejecutas un rápido giro alrededor de él, usará su famoso ataque giratorio.

"Hacer que el jugador se sienta parte de un mundo realista de **Zelda** siempre ha sido nuestro objetivo principal en el desarrollo," comenta Aonuma. "El control intuitivo con el *Stylus* contribuye bastante para lograr esta meta. Mover a **Link**, usar su espada para atacar a los enemigos y otros controles intuitivos con la pantalla táctil te harán sentir que estás realmente en el mundo de **Phantom Hourglass**." El Control Pad no será omitido; servirá como un acceso rápido de selección o algo por el estilo.

Tácticas táctiles

Como siempre, **Link** tendrá acceso a varias herramientas e ítems a través de su aventura, pero con las mejoras de la pantalla táctil. Al tocar la pantalla o dejando presionado el botón L o el R (**Phantom Hourglass** está pensado también para los zurdos), puedes cambiar tu espada por un ítem alternativo, y después tocar la pantalla cuando sea necesario para activarlo. Puedes controlar el *boomerang* de **Link**, por ejemplo, al señalar la trayectoria en una forma nueva y más precisa. Las bombas serán arrojadas con un simple toque. Otros implementos comunes como el arco, el gancho y algún instrumento musical regresan con una mecánica distinta, pero los detalles sobre cómo se van a usar todavía son secretos. Adicionalmente, **Link** rescatará haditas en su jornada, y cada una afectará sus acciones en una distinta -y también secreta- manera.

¿Y qué hay con el nombre **Phantom Hourglass**? "Claro que el **Hourglass** (reloj de arena) en el título relaciona una mecánica importante del juego," nos dice Aonuma. "No puedo hablar más al respecto en este momento, pero algo similar a la manipulación del tiempo en **Majora's Mask** no es una mala suposición."

Otro ítem que aprovecha enormemente las bondades del NDS es el mapa. Normalmente el mapa reside en la pantalla superior, pero al presionar un botón en la táctil, puedes llevarlo a la inferior, permitiéndote tomar nota de lo que quieras, como obstáculos y lugares a donde tendrás que regresar. En el demo del juego del E3, los



Al navegar por los mares, el mapa se usa para indicar tu ruta y tomar notas. Mientras no escribes en el mapa, aparecerá en la pantalla superior.

> **"El sentimiento de maravilla y sorpresa dejará satisfechos a los fans existentes, pero me gustaría mucho que quienes no han jugado un Zelda experimenten este juego también."**





Después de que lleves a **Link** cerca de un objeto, puedes empujarlo o jalarlo usando el Stylus y el ícono de flecha (dirección).

FUERA DE LAS SOMBRAS ¡DETALLES DE TWILIGHT PRINCESS!

Phantom Hourglass no es el único juego de **Zelda** que presentará nuevos controles innovadores. Después de meses sin detalles acerca de **Twilight Princess**, Aonuma—quien también es productor y director de **TP**—reveló que está trabajando muy duro añadiendo funcionalidad extra a la versión de Wii. En ésta, los jugadores podrán mover a **Link** usando el Stick análogo en el Nunchuck, mientras la función de indicación directa es usada para posicionar a **Navi** e interactuar con los objetos. Los ataques se lograrán al presionar botones de la manera tradicional, y el Control Pad servirá para tener acceso a los ítems de **Link**. Aonuma mencionó que **Twilight Princess** para Wii tendrá un minijuego con controles muy realistas diseñado por Kazuaki Morita, el programador que creó el juego de pesca en **Ocarina of Time**. Adicionalmente, reveló que el nuevo ítem de **Twilight Princess**—las *Magnetic Boots*—¡permitirán a **Link** caminar por el techo! Aunque Aonuma no especificó detalles, dijo que él y su equipo, al crear características para la pantalla táctil en **Phantom Hourglass**, continuamente inspiraron ideas nuevas para **Twilight Princess** que se pueden lograr con el control sensible al movimiento del Wii. A pesar de que **Phantom Hourglass** y **Twilight Princess** están siendo desarrollados simultáneamente, Aonuma dice que no habrá interconectividad entre ambos juegos porque se llevan a cabo en diferentes eras.

LINK DESPIERTA DE NUEVO

Como el viento

TOCADO POR UNA LEYENDA

Los desarrolladores están diseñando **Phantom Hourglass** de manera que la gente que nunca ha jugado un **Zelda** se sienta en casa instantáneamente, pero esa no es excusa para dejar de mantener la fluidez de su predecesor. Al comienzo de **The Legend of Zelda: The Wind Waker** en GCN, **Link** era un chico común que vivía con su abuela, pero cuando un ave gigante capturó a su hermanita **Aryll**, **Link** se unió a la pirata **Tetra** y su tripulación para rescatar a su hermana. Estos eventos llevaron a **Link** a encontrar la legendaria Master Sword. Luego de usarla para salvar a **Aryll**, **Link** supo que **Tetra** era la descendiente de la **Princesa Zelda**, que el antiguo Hyrule (como lo vimos en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**) estaba oculto debajo del mar, y el malvado **Ganondorf** planeaba usar la Triforce para traerlo de regreso, pero bajo su maligno dominio. Después de una larga aventura, que concluyó con **Link** incrustándole la Master Sword a **Ganondorf** para petrificarlo, mientras el agua se llevaba a Hyrule, **Link**, **Tetra**, y los piratas zarparon para encontrar una nueva tierra adonde poder residir.

Además de proporcionarnos con el punto de inicio para la historia de **Phantom Hourglass**, **The Wind Waker** introdujo numerosos elementos que han sido llevados a la secuela. No solamente el vasto océano de **The Wind Waker** sirvió como el escenario salvaje y húmedo para el mapa general de **Phantom Hourglass**, sino también presentó el estilo brillante, colorido y expresivo del arte caricaturesco *toon-shaded*. **The Wind Waker** recibió buenas opiniones tanto de los videojugadores, como de los críticos en general (incluyendo que ganó el premio de Nintendo Power de mejor juego del 2003).

letreros indican destinos importantes, los cuales puedes transferir al mapa gracias a la característica de poder tomar notas.

Grandes malos, gran azul

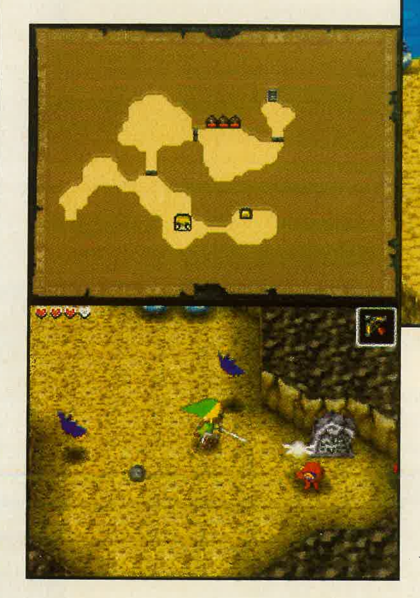
Para acompañar los nuevos movimientos de **Link**, muchos de sus enemigos reaparecen en **Phantom Hourglass**. Oponentes conocidos como los **Octoroks**, **Keese** y **ChuChus** regresan, pero no necesariamente como tú los recuerdas; algunos tienen nuevas habilidades o debilidades que son más apropiadas para igualar las técnicas con la pantalla táctil de **Link**. Las alteraciones de los jefes son probablemente las más obvias: todas las batallas están diseñadas teniendo en mente las dos pantallas. En una versión inicial del juego, una pelea con el jefe sitúa a **Link** en la pantalla de abajo mientras el enemigo vuela en la superior. El objetivo del héroe es arrojar bombas a los remolinos para elevarlas al cielo. Una vez que el explosivo hace contacto, derribará al jefe al suelo (la pantalla inferior), permitiéndole a **Link** atacarlo con su espada.

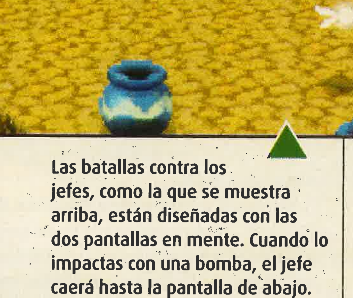
Un enemigo que al parecer no hará acto de presencia es el temido **Ganondorf**. Después de ser vencido por **Link** al final de **The Wind Waker**, **Ganondorf** mismo no es una amenaza, pero de acuerdo con Aonuma, su maligna influencia se esparció por el mar antes de su final. Exactamente cómo fue que su legado oscuro continúa en **PH** sigue en el misterio.

Mientras varios de los aspectos de **Phantom Hourglass** son distintos de los de **The Wind Waker**, lo que no es así es el énfasis en la exploración del océano. Una vez más, el mar es la mayoría del mapa general, y **Link** debe investigar numerosas islas para descubrir los misterios del juego. Pero lo que ha sido actualizado es la manera en la que funciona la exploración. En lugar de un bote (el **King of Red Lions** no aprece esta vez), **Link** viaja en un barco de vapor, que viene con todo y un cómico y gruñón capitán. "Tiene un propósito similar a **Han Solo** en relación con **Luke Skywalker**," comenta Aonuma.

Todo lo que **Link** necesita es dibujar un curso para que la nave pueda zarpar; en términos de *gameplay*, significa trazar tu ruta con el *Stylus* en el mapa, procurando evadir las traicioneras rocas y otros peligros. Si es necesario, puedes detener el navío para corregir la ruta en cualquier momento. No obstante, viajar por el océano es sólo la mitad de la tarea. Habiendo notado las críticas sobre los segmentos donde navegas en **The Wind Waker**, el equipo de desarrollo ha hecho las aguas de **Phantom Hourglass** mucho más peligrosas.

"Hacer que el jugador se sienta parte de un mundo realista de Zelda siempre ha sido nuestro objetivo principal en el desarrollo. El control intuitivo con el *Stylus* contribuye bastante para lograr esta meta".





Las batallas contra los jefes, como la que se muestra arriba, están diseñadas con las dos pantallas en mente. Cuando lo impactas con una bomba, el jefe caerá hasta la pantalla de abajo.

LLENANDO EL RELOJ DE ARENA

De cuatro a Phantom

Dado que su existencia fue reportada hace más de un año, la encarnación para el NDS de The Legend of Zelda no fue una gran sorpresa cuando el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, lo develó en la 2006 Game Developers Conference. El gran impacto fue cuando se dio a conocer que sería una aventura para un sólo jugador, no un *multiplayer* estilo Four Swords como se había indicado previamente. Según Aonuma, el equipo de desarrollo (que trabajó en Four Swords Adventures para GCN) estaba experimentando originalmente con un juego Four Swords para el NDS; pero después de que vieron lo bien que lucían los gráficos *toon-shaded* en 3D en el sistema, fueron inspirados para crear una secuela de The Wind Waker en su lugar. Aonuma espera que el control de la pantalla táctil en Phantom Hourglass será un estándar para otros juegos de Zelda en el NDS, incluyendo nuevos títulos Four Swords.

Los enemigos de alta mar son más cmunes en esta ocasión, pero con un toque del *Stylus* podrás disparar el cañon a cualquier parte que necesites (lo bueno es que tienes municiones infinitas); al deslizar el *Stylus* por la pantalla podrás girar para tener una mejor vista de los alrededores.

Comienza la persecución

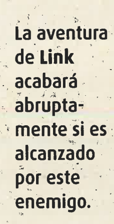
Aunque la meta final de **Link** (además de reunirse con sus aliados) en **Phantom Hourglass** sigue siendo un misterio, Aonuma ha revelado que la estructura del juego ha cambiado un poco en relación con la de **Zeldas** anteriores: el juego introduce un calabozo principal para alcanzar su objetivo. No obstante, dicho lugar se volverá impasable en ciertos puntos, requiriendo que **Link** se aventure en calabozos esparcidos en todo el mundo. Sólo al conquistar los pequeños calabozos podrás avanzar por el principal.

Estos lugares contienen lo que podría ser el mayor reto para **Link** hasta ahora: enemigos a quienes Aonuma llama "*chasers*." Estos feroces combatientes atacarán a **Link** cada que lo encuentren, y no solamente son invulnerables a sus movimientos, sino que pueden acabar con él con un solo impacto. Por fortuna, el mapa muestra los movimientos de los perseguidores cuando se vuelven activos, permitiendo planear una ruta para evadirlos, y los calabozos contienen zonas en donde ellos no pueden entrar. Adicionalmente, ciertos jarrones pueden crear pequeños santuarios para ayudarte.

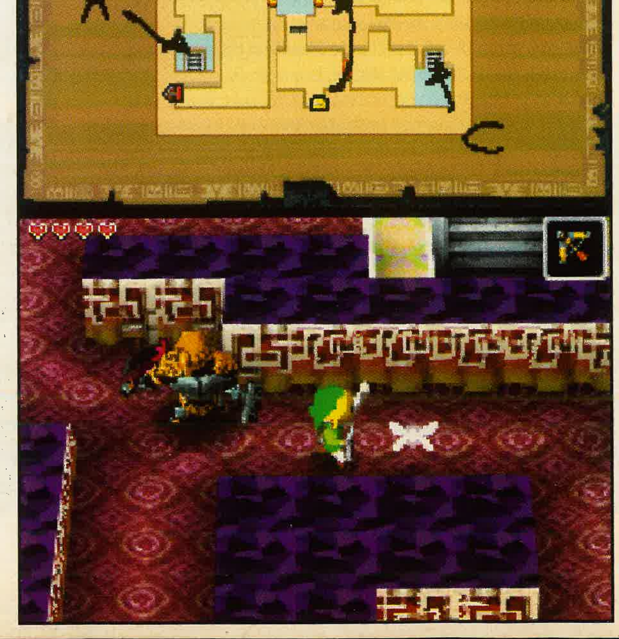
Los perseguidores tienen un papel importante en otra de las características de **Phantom Hourglass**: un modo versus para dos personas. Se trata de una combinación de "capturar la bandera" y "escondidas"; un jugador será el atacante (controlado desde una perspectiva normal) y el otro el defensor (controlando tres perseguidores con el mapa). El atacante debe guiar a **Link** por el laberinto para conseguir las *Force Gems* y llevarlas a su base, mientras el defensor planea las rutas de sus personajes (dibujándolas con el *Stylus*) para tratar de eliminar al oponente. Puede parecer que no es justo tres contra uno, pero la diferencia es que el atacante tiene vista completa de las acciones, mientras que el defensor no puede verlo a menos de que **Link** esté demasiado cerca de un perseguidor. Cuando **Link** es capturado, los papeles se invierten, y al final ganará quien haya conseguido más gemas. Al ir desarrollando tácticas para obtener las *Force Gems*, y desarrollar complejas estrategias con los tres personajes, notarás que el resultado de este tipo de combate asegura una forma distinta de *multiplayer* para **Zelda**.

Muchos de los secretos de **Phantom Hourglass** siguen debajo de un velo, incluyendo el uso del micrófono, y cómo afectará el dibujar símbolos al *gameplay*. Al trazar el símbolo del reloj de arena abrirás una puerta, como se ve en el video del juego que vimos en el demo. Y no hemos confirmado la fecha de su lanzamiento. Pero si algo nos ha enseñado la serie de **The Legend of Zelda** es que siempre vale la pena esperar por el resultado final.

"Mover a Link, usar su espada para atacar a los enemigos y otros controles intuitivos con la pantalla táctil te harán sentir que estás realmente en el mundo de Phantom Hourglass."



La aventura de Link acabará abruptamente si es alcanzado por este enemigo.



MONSTER HOUSE

El mal se puede encontrar en cualquier lado... incluso al cruzar la calle

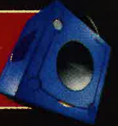
En las próximas semanas se estrenará Monster House, una película de animación que, como debes estar imaginando, tendrá su adaptación tanto para Nintendo GameCube como para Game Boy Advance; sabemos que con todas las desilusiones que hemos tenido con juegos como Chronicles of Narnia o Chicken Little, la idea de adaptar una película como ésta no se te debe hacer para nada una buena idea, ¿verdad? Pero creemos que debes darle una oportunidad, pues tal vez te quite el mal sabor de boca que te han dejado otras adaptaciones, ya que por lo menos a nosotros nos pareció un buen juego, que intenta ser algo más que un producto de mercadotecnia.

La curiosidad...

En cuanto la trama, nos muestra la misma que en la película, por lo que aquí no veremos historias alternas o continuaciones, que en muchas ocasiones terminan por ser malas y dejan pésimos antecedentes. Todo inicia cuando un joven que paseaba tranquilamente por la calle decide seguir un papalote hasta el jardín de una casa, la cual lo acaba absorbiendo. Un grupo de tres niños se da cuenta de los hechos y decide investigar qué pasa en esa casa; sus nombres son **Jenny**, **DJ** y **Chowder**, quienes poco tiempo después se dan cuenta de que aquélla no es otra cosa más que un monstruo, cuya "puerta" es una boca enorme que traga todo lo que se atraviese, sin importar su tamaño.



Compañía: THQ • Desarrollador: THQ • Clasificación: everyone. Categoría: Acción/Aventuras. Jugadores: 1










Como pudiste leer, la historia es muy interesante, y conforme logras avanzar se pone mucho mejor; pero eso ya te toca descubrirlo a ti. Primero veamos lo que nos ofrece la versión para Nintendo GameCube. Los escenarios del juego serán en 3D, muy bien diseñados, y esto es algo en lo que tenemos que hacer hincapié, ya que los ambientes tanto fuera como dentro de la casa realmente te transmiten un sentimiento de nerviosismo todo el tiempo, lo que hace que te involucres más en lo que sucede en pantalla y no sólo lo juegues "por jugar". Los programadores realmente se esforzaron es este aspecto.







¿Quién será el valiente?

Para descubrir todos los misterios que oculta la casa, puedes elegir de entre alguno de los tres personajes principales, pero debes tener cuidado con tu elección, ya que cada uno cuenta con características especiales que pueden serte de mayor utilidad de acuerdo con tu estilo de juego. Todos comparten un arma primaria, que es ni más ni menos que una pistola de agua, la cual, usándola bien, es más que suficiente para terminar con los peligros que te rodeen; ahora bien, la diferencia entre ellos está en que los niños utilizan globos de agua y una cámara fotográfica para "marear" a sus oponentes y eliminarlos sin tanto problema. Por otro lado, **Jenny** emplea una resortera, que amplía su rango de ataque.

Mira bien a tu alrededor

La base de **Monster House** es la exploración; tienes que recorrer varios pasillos dentro de la casa y los jardines fuera de ésta, evitando todas las trampas que pondrá a tu paso la "casa": ya sabes, lo tradicional de los lugares embrujados, es decir, objetos que se mueven solos. Esto es algo muy interesante, ya que a veces puedes pasar por una habitación y te pueden atacar ya sean los libros o hasta la misma cama, y en ocasiones sólo existirá un silencio absoluto; todo esto causa que te mantengas a la expectativa, porque no sabes qué esperar o qué objetos en específico intentarán eliminarte. Por cierto, la dificultad del juego es buena, no te frustra ni lo terminas tan rápido, y lo mejor de todo es que te divierte bastante.

Piensa para avanzar

Ahora bien, para poder avanzar no sólo se trata de dispararle a todo y ya, no; también habrá momentos en los que la inteligencia será una gran aliada para salir airoso, y esto se debe a la gran cantidad de *puzzles* que vas a encontrar a tu paso; en ocasiones vas a tener que elegir la salida correcta de alguna de las habitaciones, basándote en los elementos que estén cerca de ella, como pueden serlo globos o cuadros, y en otras deberás realizar actividades en un tiempo determinado para poder alcanzar objetos como escaleras. Todo esto le da gran variedad al juego; es obvio que los acertijos no son tan complejos como en un juego de **Zelda**, por ejemplo, pero te mantienen pensando, que es lo importante.







Gánate tu regalo

A todos los videojugadores que gustan de los retos, les podemos decir que los programadores han escondido en muchos escenarios del juego unos monos (sí, unos simios) que deben encontrar si quieren obtener los extras que contiene el juego, los cuales son todo un misterio... Bueno, está bien, te vamos a decir qué es lo que puedes conseguir si eres perseverante. Al principio lo único que podrás "comprar" con tus monos serán artes del juego, que a pesar de estar muy bien elaboradas, como que no son muy buen aliciente, ¿o sí? El caso es que una vez que halles todos, tendrás acceso a un minijuego de plataformas muy divertido de nombre **Thou Art Dead**; así que ya sabes: tu premio te estará esperando.



El que busca, encuentra

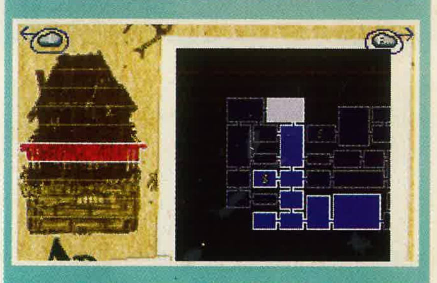
Vas a tener a tu disposición a los tres mismos personajes que mencionamos para el Nintendo GameCube, pero aquí no serán tan grandes sus diferencias, y prácticamente te servirán de la misma manera uno que otro, por lo que en la elección no hay mayor problema. En casi cada cuarto que explores, vas a tener que buscar llaves para abrir alguna puerta; así que ya sabes: levanta hasta la última vasija que veas y recuerda que en ocasiones lo más ilógico es lo que te puede servir mejor, como el hecho de golpear alguna pared; si te sientes desorientado gracias al gran parecido de los pasillos, siempre checa tu mapa, es una valiosa herramienta que te puede sacar de varios problemas.



LA ESTRATEGIA SERÁ TU MEJOR ARMA EN LA VERSIÓN DE GBA.













La cinta es muy buena y lo mejor es que podrás seguir disfrutando de su concepto con un buen juego, que hará sentirte como si estuvieras en la casa.

Lleva la mansión a donde vayas

Como no podía ser de otra manera, también tendremos una versión de esta película para el Game Boy Advance, pero a diferencia de la edición de Cubo, estará más enfocada en la aventura que en la acción. Para empezar, los gráficos serán en 2D, y la perspectiva que nos presenta es superior, muy parecida a **Zelda: The Minisch Cap**, por ejemplo; y resulta ideal para lo que los diseñadores pensaron, ya que así tienes una visión muy amplia de todo lo que ocurre en pantalla; y al no tener que estar "adivinando" qué es lo que estará al frente, te permite planear mejor un camino a seguir.

Siéntete como en casa...

Siendo totalmente honestos, no esperábamos que **Monster House**, en cualquiera de sus dos versiones, fuera un buen juego; de hecho, creímos que se trataría de un título "X" que sólo serviría para apoyar a la cinta, pero por fortuna no sucedió así. Ambas versiones son muy buenas; cada una nos hace disfrutar de la historia original pero desde una perspectiva diferente; no importa qué elijas, acción o aventura, en las dos te vas a divertir, pero sobre todo te harán agilizar tu mente con todos los acertijos que incluyen ambas ediciones, lo cual es de aplaudirle bastante a THQ.

RANKING

10

1



Panteón 8.5

Cuando le damos una revisión a un juego basado en una película siempre estamos un tanto escépticos: podríamos tener un título más de juntar cositas, con pésimo *gameplay* y que sólo los fans de la película lo comprarán; o bien, tal vez se trate de un buen título que aproveche las características del sistema y tenga como base la temática de la cinta. En esta ocasión, **Monster House** es una de esas raras ocasiones en donde el juego es bueno por sí mismo; si puedes, dale una oportunidad, pero, eso sí, primero ve la película para que disfrutes mejor cualquiera de las versiones de Monster House.



Crow 7.5

Monster House es bueno si lo que buscas es expandir tu visión sobre la nueva película de Spielberg y Zemeckis que, por cierto, al trasladarla al videojuego quedó bastante bien, respetando la idea de los productores en traer a la vida a unos personajes en completa animación tridimensional. El gameplay es de acción en tercera persona y te mantiene entretenido por mucho tiempo, más aún si te conquistó la película. La versión de GBA la recomendaría para los pequeños jugadores, porque es menos exigente en cuanto a dificultad.

Master 8.0

Todo este tipo de películas de animación me encantan, y **Monster House** no es la excepción; se las recomiendo bastante. Pero, bien, pasemos a los juegos. El de GCN es muy bueno, capta muy bien la esencia de la cinta y lo mejor es que representa un buen reto, por lo que no terminará en un cajón a las pocas horas de probarlo. En cuanto al de GBA, me recordó mucho a **Zelda: A Link to the Past** en cuanto a la estructura de los cuartos; quizá no tiene la misma profundidad, eso es lógico, pero sus acertijos sí son muy buenos.


archivos mp3



Mientras que Nintendo se prepara para los que podrían ser los meses más importantes en la historia de la compañía, nosotros tuvimos una agradable charla con el nuevo presidente de Nintendo of America, **Reggie Fils-Aime**.

Por Steve Thomason

REGGIE TO RUMBLE

Fotos por Jim Catechi

Nintendo Power: Iniciemos con tu evaluación del estado actual de Nintendo.

Reggie: El estado actual de Nintendo es bastante bueno. DS ha tenido fantásticos momentos en el mercado debido a sus títulos estelares. Hemos vendido, hasta este momento, un gran número de **Metroid Prime Hunters**. A **Tetris DS** también le está yendo bien y está recibiendo grandes comentarios por su modo Wi-Fi. La conexión Wi-Fi es un verdadero hit en el mercado. Además, sabemos que tenemos otras iniciativas bajo la manga con el lanzamiento de **Brain Age**, así como el DS Lite y **NSMB**. Así que nos sentimos muy bien sobre el estado de nuestro negocio en portátiles. Game Boy Advance también continúa vendiéndose muy bien. El GBA rosa ha tenido excelente aceptación en el mercado. Y ciertamente, todos están esperando el nuevo **Zelda**, para que impulse el negocio con el GameCube.

NP: Estás a punto de vivir el primer lanzamiento de consola casera desde que te uniste a Nintendo. ¿Cómo ha sido la experiencia y cuáles han sido algunos de los mayores retos y mejores momentos de los últimos meses?

Reggie: Tú sabes, la preparación del E3 con todo el trabajo que se ha hecho con el Wii ha sido una tremenda experiencia de aprendizaje para mí, así como una gran oportunidad para hacer una marca en cómo nosotros lanzamos este sistema satisfactoriamente por todos los territorios de NOA. ¿Cuáles han sido los mayores retos? Asegurarnos de que los títulos que preparamos para el lanzamiento estén listos, garantizando que nuestras licencias tengan toda la información necesaria para crear juegos increíbles para el sistema, logrando que mostremos esto de la mejor manera posible en el E3. Esos han sido algunos de los mayores retos, mismos que han tomado gran parte de mi tiempo en los meses pasados.

NP: Ultimamente Nintendo ha hablado sobre cómo la compañía quiere atraer a una audiencia más amplia que inlcuya jugadores casuales y a aquellos que nunca han jugado. ¿Deberían preocuparse los entucias-tas de Nintendo?

Reggie: Absolutamente no. Hemos sido muy claros al decir que Nintendo necesita ser una compañía que involucre a jugadores experimentados como muchos otros nuevos, expandiendo su audiencia -jugadores casuales-. Para los experimentados, tenemos **MP Hunters, New SMB**; también contamos con un nuevo título de **Zelda** para el DS. Todos ellos son productos fantásticos que ciertamente mantendrán felices



> **“Creo que estamos bien en nuestra forma de dirigir las lecciones clave que salieron del lanzamiento del GameCube.”**

con Nintendo a los más exigentes jugadores. Hemos sido muy claros que la innovación necesita ser regresada a la industria del videojuego. Eso es lo que nos ha llevado al éxito. Y es también por lo que estás viendo títulos como **Brain Age** y **Big Brain Academy**. Para ser franco, como jugador, yo mismo estoy entusiasmado con esos títulos. Así que, ¿deberían estar preocupados los jugadores experimentados? Absolutamente no. Nosotros tenemos todos los grandes productos que seguramente los mantendrán felices.

NP: ¿Por qué crees que el Nintendo GameCube terminó en tercer lugar en la carrera de las consolas caseras de Norteamérica, y qué está haciendo Nintendo para evitar ese mismo destino con Wii?

Reggie: He visto el lanzamiento del GameCube como un caso de estudio de negocios porque yo no estaba aquí. Puedo observarlo desapasionadamente y sin mucha propiedad. En mi perspectiva, nosotros tuvimos dos debilidades clave en cómo lanzamos el GameCube. Primero, el *software* durante su momento de lanzamiento no fue diverso y suficientemente fuerte por parte de la visión en los títulos de *first* -y *third- party*. Y en segundo lugar, después del lanzamiento, se esperó mucho tiempo para ofrecer la siguiente ronda de buenos títulos. Eso es lo que veo y digo, "¿Cómo podemos lograr algo diferente para Wii?". Así que durante el E3 mostramos una amplia gama de *software*, tanto de *first* como *third party*, que es lo que los jugadores necesitan. Con **Metroid Prime 3, Mario Galaxy**, y **Red Steel** de Ubisoft, los jugadores experimentados quedarán fascinados. Con **Tennis** y **WarioWare**, tenemos títulos que llegarán a las masas y, basados en el rango total de títulos que mostramos, estamos seguros de que el primer año del lanzamiento del Wii será bastante fuerte. Así que estamos bien en nuestra forma de dirigir las lecciones clave que salieron del lanzamiento del GameCube.

NP: Hablando de ello, Hemos escuchado de muchos desarrolladores que ellos mismos están muy emocionados sobre las posibilidades creativas con Wii; pero ¿qué ha hecho Nintendo para persuadir a las compañías para que vengan a esta plataforma ?

Reggie: Es difícil para mi responder cuánto más hemos hecho, porque yo no vi la etapa de actividad del Nintendo GameCube. Pero lo que sé es que hemos estado compartiendo información y herramientas de desarrollo con las compañías desde los primeros momentos del proceso. Les hemos comunicado por qué tiene sentido desarrollar para la plataforma y por qué se logra un sentido de negocios al traer sus mejores franquicias actuales y conceptos nuevos hacia la consola de Nintendo. Y, para mí, el mejor ejemplo de esto ha sido Ubisoft y su anunciado título **Red Steel**. Pero hay muchísimos más títulos y apoyo por parte de los licenciatarios que fueron destacados en el E3. Además, hay infinidad de títulos por venir. Así que esas han sido nuestras herramientas clave y tácticas para asegurar que las compañías estén a bordo con nuestra estrategia.

NP: Hablando de nuevas franquicias, sobre los pasados cinco años, han existido más de 20 juegos de Mario, y más títulos de Zelda y Metroid de los que estábamos acostumbrados a ver. ¿Estás preocupado por sobreexponer esas franquicias? ¿Nintendo dependerá menos de ellas, siguiendo adelante e introduciendo nuevas franquicias?

Reggie: En términos de nuestras franquicias principales -**Mario, Zelda, Metroid**-, creo que hemos hecho un impresionante trabajo guiando esas franquicias y logrando cosas nuevas y únicas en cada una de ellas. Si te enfocas en **Metroid**, notarás cómo hemos sido capaces de balancear el tipo de experiencia tradicional de **Metroid** con el novedoso aspecto de primera persona para la serie de **Metroid Prime**. Creo que ha sido fantástico. Mira al amplio rango de **Zelda** -todo desde el aspecto en *Cel-Shaded* hasta el aspecto maduro de **Twilight Princess**-; hemos conducido a dicha franquicia de forma fantástica. Así que, primero me gustaría darnos un 10 por lo que hemos conseguido con nuestras franquicias actuales. También hemos logrado un maravilloso trabajo con las nuevas franquicias. ¿A qué me refiero? **Nintendogs**, un título totalmente nuevo que ha vendido más de seis millones de copias en todo el mundo. La serie **The Brain Age**, incluso antes de que la lanzáramos en Norteamérica, ya había vendido aproximadamente cinco millones de unidades. Propiedad intelectual completamente nueva, nuevas franquicias que tienen un largo futuro y un porvernir muy benéfico para nosotros, con lo que estamos muy emocionados. Estaremos lanzando otras nuevas propiedades con Wii, como **Disaster: Day of Crisis**, el cual anunciamos en el E3. Así que, ¿estamos -Nintendo- enfocados en el crecimiento de nuevas propiedades intelectuales? Absolutamente. Pero no se equivoquen; también traeremos a nuestras mejores franquicias para el lanzamiento de Wii y lo haremos de forma satisfactoria.

NP: ¿Alguna de esas nuevas propiedades apuntan a aquellos viejos y entusiastas jugadores? ¿Qué tipo de cosas puede hacer Nintendo para apelar a ese grupo?

Reggie: Déjame separar tu pregunta más allá de la pura edad. Porque creo que a lo que te refieres es: "¿Qué estamos haciendo para apelar a los jugadores maduros experimentados, así como algún otro tipo de estrategia de expansión de usuarios?". Para los jugadores maduros, ¿estamos creando nuevas propiedades para tratar de apelar a ese grupo de consumidores? Sí. Absolútamente. Pero también estamos buscando que las licencias clave desarrollen juegos que se enfoquen en dicha audiencia. Porque, ciertamente, hay licencias que hacen un grandioso trabajo con contenidos maduros, un área donde Nintendo no ha empujado la cobertura de la misma forma en que esos otros desarrolladores y licenciatarios lo han hecho. De nuevo, **Red Steel** es un gran ejemplo de ello. En términos de otros contenidos, continuaremos generando nuevas propiedades que atraerán a jugadores experimentados a las plataformas de Nintendo, pero quizá no en una forma de títulos categoría M. Repito, **Brain Age** y productos de ese tipo son un ejemplo. Pero hay otras cosas que creemos que podemos hacer, ya sea con el género de carreras o el de acción/aventura; esto puede traer lo mejor de la fuerza de Nintendo para llegar a ese tipo de jugadores.

NP: Algunos podrían argumentar que Nintendo ha estado una generación atrás al adoptar ciertas tecnologías. Con el N64, fue la permanencia hacia los cartuchos en lugar de moverse al formato de disco. Con el GCN, fue el juego en línea. ¿Podría la falta de disco duro convertirse en el mismo tipo de talón de Aquiles para el Wii?

Reggie: No lo creemos. El disco duro hoy tiene muchas cuestiones. No hay un formato estandarizado. Hay un número de diferentes formas para traer el disco duro al mercado. La penetración de televisores con disco duro es aún baja. Tomamos la decisión de que el Wii no tuviera disco duro como una parte crítica de nuestra propuesta. Creemos que es muy pronto. Nosotros intentamos reflejar el valor de esa decisión de regreso al consumidor. Otros tipos de tecnología, la verdad, están profundamente incluidos en Wii en términos de lo que estamos haciendo con el control, cómo funciona para el consumidor, y otros tipos de tecnologías que creemos que son realmente importantes. Somos un tanto agresivos en



"...una vez que le des una oportunidad al control de Wii, encontrarás que en verdad es una forma mucho más atractiva para disfrutar de la experiencia de juego."



"...vemos la compatibilidad *on-line* del Wii como una enorme ventaja para nuestro lanzamiento."



"Al final, es el poder creativo del individuo el que conducirá el desarrollo del juego en lugar del nombre de una compañía..."

esas áreas. ¿Creemos que la decisión sobre el disco duro es correcta? Absolutamente. E intentamos mostrarlo en el mercado.

NP: Si pudieras tener una franquicia de *third-party* en Wii que no resida actualmente en una plataforma de Nintendo, ¿cuál sería?

Reggie: Tú sabes, esa es una pregunta difícil porque los desarrolladores y publicadores están actualmente trabajando en un amplio rango de franquicias diferentes, y no veo claro todo el trabajo que se está haciendo al traer las mejores franquicias existentes a nuestra plataforma. Así que mi respuesta es que no hay franquicia que actualmente exista que no encuentre su camino a la plataforma de Nintendo de una perspectiva de las *third-party*. Todas las grandes franquicias no sólo vendrán al Wii, sino que incluso se jugarán de forma única en nuestra plataforma.

NP: Wii promete ofrecer nuevas experiencias en la forma de jugarse, pero algunas personas no podrían estar listas para abandonar el estilo tradicional de juego como en Mario 64 y The Wind Waker. ¿Qué le dirías a ellos? ¿Veremos ambos tipos de juegos en Wii, así como ha ocurrido en el DS?

Reggie: Responderé esto en dos partes. Primero, ciertamente todo el legado de contenido del NES, SNES, N64 -disponible a través de la Consola Virtual-. El consumidor jugará esos títulos con un controlen la forma que ellos solían hacerlo. Además, obviamente, el contenido de Nintendo GameCube es directamente jugable en Wii usando tu WaveBird o el control ordinario del GameCube. Así que, para los consumidores que quieran ese tipo de experiencia de juego, hay una enorme librería en la que podrán participar. En adición, hemos dicho que desarrolladores y publicadores quieren tener un formato de juego más estándar; esa capacidad existe con el control clásico "shell" con el que el control principal para Wii podría emparejarse. Dicho lo anterior, creemos que la mejor forma de traer un nuevo juego de Wii es utilizando toda la tecnología que hemos construido en el control. Hemos retado a nuestros propios desarrolladores, así como también a las *third-party*, para que en verdad tomen eso a corazón. Creo que como consumidor, una vez que le des una oportunidad al control del Wii, encontrarás que en verdad es una forma mucho más atractiva para jugar y disfrutar de la experiencia de juego.

NP: ¿Por cuál título de Wii esás más emocionado y por qué?

Reggie: En verdad he disfrutado en todo mi tiempo de **Tennis**. Usar el control como una raqueta es fantástico.

También he gozado mucho **ExciteTruck**, especialmente desde que puedo usar el control para ejecutar un aterrizaje perfecto. Por último, **Metroid Prime 3** realmente ha reenergizado mi pasión por la franquicia. ¿Cuál es mi favorito? ¡Eso es como preguntarme a cuál de mis tres hijos amo más!

NP: ¿Puedes hablar un poco más sobre los planes de Wi-Fi para Wii?
Reggie: En este punto, realmente no puedo compartir nueva información. Hemos hablado sobre la Consola Virtual, y cómo traerá tanto un legado de juegos como un potencial de nuevos contenidos para el consumidor. Hay mucha más información que compartiremos. Lo que diré es que vemos la compatibilidad *on-line* del Wii como una enorme ventaja para nuestro lanzamiento.

NP: ¿La falta de disco duro limita los tipos de cosas que puedes hacer *on-line*, como en los MMORPGs?
Reggie: No lo creo. Hemos comunicado que un amplio rango de medios de almacenamiento pueden ser usados con el Wii. Anunciamos que las tarjetas SD son compatibles, hemos hablado sobre conexiones Ethernet. Así que nuestros planes para Wii pueden tener todo tipo de *gameplay*, en eso nos enfocamos.

NP: ¿Veremos demos descargables, *trailers* y todo ese tipo de cosas?
Reggie: Planeamos crear un ambiente *on-line* dedicado a contenido de juegos. Esto podría incluir la habilidad de contenidos propios, así como la oportunidad para tenerlo sólo por periódos cortos. Todo eso es parte de nuestra estrategia.

NP: ¿Habrá juegos *third-party* -NES, SNES, y N64- en la Consola Virtual?
Reggie: ¿*Third party*? Hemos anunciado que verás contenido de Sega. Queremos que ese legado sea el mejor, la más amplia representación de nuestros productos desde NES, SNES y N64, así como también el gran contenido de Sega. Nuestro enfoque está en la amplitud y, ciertamente, eso podría incluir contenido *third party*.

NP: Hablando del contenido de Sega Genesis, ¿cómo ocurrió eso?
Reggie: No conozco todos los detalles, pero sé sobre el último año, cuando anunciamos la Consola Virtual en E3. Las conversaciones empezaron a ocurrir enseguida entre las compañías interesadas en cómo lo mejor de las franquicias de Nintendo podría coexistir con lo mejor de las franquicias de Sega. Así que sospeché que fue el génesis de muchas conversaciones.

NP: ¿Estás preocupado de que la competencia adopte las funciones del Wii en alguna forma?
Reggie: Soy el tipo de ejecutivo que está constantemente pensando sobre alternativas y escenarios "qué pasaría si". Y una de las cosas que he aprendido sobre esta industria es que las ideas inteligentes son copiadas por la competencia, y muy rápido. Así fue con el Rumble Pak que inventamos o el aproximamiento *multiplayer* que tomamos. ¿Temo que los competidores se roben las mejores de nuestras ideas? Absolutamente. ¿Constantemente estamos creando barreras para ello? Sí lo hacemos. Al final, es un reto constante.

NP: Hablemos un poco del DS. Es dominante en Japón, pero en América hay más competitividad respecto al PSP. ¿A qué crees que se deba, y cómo puede NOA replicar el tipo de increible suceso del que disfruta el DS en Japón?
Reggie: Tú sabes, es muy interesante. Si miras el suceso japonés, ellos tuvieron el beneficio de **Nintendogs**, **Brain Age** y luego **Big Brain Academy**, seguido por **Animal Crossing** y **Mario Kart** en el curso de aproximadamente ocho meses. Y esa secuencia de buenos títulos creó el enorme volumen que se disparó en el mercado. Creo que estamos en medio de nuestra secuencia de ocho -a nueve- meses de grandes títulos. Mirando hacia el año pasado, el lanzamiento del Nintendo Wi-Fi Connection, **Mario Kart** y **Animal Crossing** nos dio grandes momentos durante el periódo decembrino. Desde entonces, hemos seguido eso con **MP Hunters** y **Tetris**. El lanzamiento de **Brain Age** ha sido fuerte y estará seguido por **Big Brain Academy**, y ahora con **NSMB**. y, claro, el DS Lite. Esa secuencia, en nuestra mente, será crítica en abrir un boquete más significativo en el funcionamiento del DS contra nuestros competidores.

NP: ¿Por qué crees que las *third parties* han estado un poco lentas al crear juegos Wi-Fi para el DS?
Reggie: Es una gran pregunta que sólo ellos pueden responder. Sé que las *third parties* están conscientes del suceso de Nintendo con la conexión Wi-Fi. Ellos ven los alcances que hemos logrado con **MK**, **ACWW** y **MP Hunters**. Mi opinión es que se están creando más contenidos para Wi-Fi del DS que en los últimos seis meses.

NP: ¿Cuáles son los planes para la marca Game Boy? ¿Veremos un nuevo Game Boy en un futuro cercano? ¿Nintendo se está enfocando en el DS?
Reggie: Nuestra prioridad justo ahora es encaminar al DS y lanzar el Wii satisfactoriamente. Ahora eso no es para tergiversar la importancia de la marca Game Boy. Es enormemente importante para nosotros, y continuaremos el apoyo para el GB en el futuro. ¿Hay algún nuevo GB en desarrollo? Esa es una pregunta para los Sres. Iwata y Miyamoto. Yo estoy enfocado en asegurarnos de que lleguemos a nuestros objetivos en Norteamérica.

NP: ¿Por qué Nintendo no busca adquirir estudios como algunos de sus competidores?
Reggie: Esa es otra pregunta para el Sr. Iwata. Diré esto: nuestra industria intensifica fuertemente a la gente. Al final, es el poder creativo del individuo el que conducirá el desarrollo del juego en lugar del nombre de una compañía o marca.
Así que para mí, no sé si podría estar tan enfocado en adquirir un estudio en lugar de alentar a los mejores y más brillantes desarrolladores para ser parte de la familia de Nintendo. Aunque eso es desde el punto de vista del desarrollo del *second-party* o viniendo y uniéndoseme aquí en NOA. Creo que es una prioridad más grande que comprar una compañía donde los individuos pueden dar la vuelta y abandonar después de un breve periódo.

NP: Gracias por tu tiempo. ¿Algunos pensamientos finales que quieras compartir con nuestros lectores?
Reggie: La única otra cosa que quisiera ampliar para el verdadero fan de Nintendo, ese jugador que creció jugando **Zelda** en el NES o SNES, ese cliente que recuerda juegos fantásticos como **Pilotwings** o **Mario 64**, es que quiero que sepas que nosotros absolutamente no te hemos olvidado. La nueva propiedad intelectual y los nuevos juegos que tenemos para el Wii, para el DS, te emocionarán de igual forma si no es que más que esos juegos de hace años. Eso es realmente importante. Y eso refuerza que Nintendo es una compañía enfocada a los jugadores experimentados, así como a los nuevos consumidores que esperamos se unan al terreno de juego.



El control de Wii de edición especial de Reggie tiene el poder de controlar tu mente.

ÚLTIMA PÁGINA
JULIO 2006

Títulos anunciados para Wii

Para cerrar la edición de julio, te dejamos con una lista de los próximos títulos que saldrán para Wii. Muchos de estos juegos estarán listos para finales de año, mientras que otros los tendremos en el transcurso del 2007.

ACTIVISION
Tony Hawk's Downhill Jam
Marvel: Ultimate Alliance
Call Of Duty 3

AQ INTERACTIVE
Boxing Action

ATARI
Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 2

ATLUS
Trauma Center: Second Opinion

BANPRESTO
Family Action Game

BUENA VISTA GAMES
Disney's Meet The Robinsons
Disney's Chicken Little: Ace In Action

CAPCOM
Resident Evil Series

D3PUBLISHER
Simple Series
Original Action Game

ELECTRONIC ARTS
Madden NFL 07
Medal of Honor Airborne

FROM SOFTWARE
Action Game

HUDSON SOFT
Bomberman Land
Flight Game

KOEI
Sengoku Action

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT
Elebits
Soccer Game

MAJESCO
Bust-A-Move Revolution

MARVELOUS INTERACTIVE
Bokujo Monogatari
Heroes
Kawa No Nushitsuri
Original Simulation

MASTIFF
Mr. D. Goes To Town

MIDWAY GAMES
The Ant Bully
Happy Feet

MILESTONE
New Vertical Scroll Shooting Game
New Action Game

MTO
Character Action Game
San-X All-Star Revolution

NAMCO BANDAI GAMES
Final Furlong
Mobile Suit Gundam
Sd Gundam G Breaker
Digimon
One Piece Unlimited Adventure
New Action Game
New RPG
Tamagotchi

NATSUME
Harvest Moon

NINTENDO
Disaster: Day Of Crisis
Excite Truck
Fire Emblem
Metroid Prime 3: Corruption
Project H.A.M.M.E.R.
Super Mario Galaxy
The Legend Of Zelda: Twilight Princess
Warioware: Smooth Moves
Nintendo Wii Sports

SEGA
Super Monkey Ball Banana Blitz
Sonic Wild Fire

SNK
Metal Slug Anthology

SPIKE
Necro-Nesia
Jawa

SQUARE ENIX
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers
Dragon Quest Swords: The Masked Queen And The Tower Of Mirrors

TAITO
Turn It Around!!
Let´S Go By Train
Cooking Mama –Cooking With International Friends-

TECMO
Super Swing Golf Pangya

THQ
Avatar: The Last Airbender
Spongebob Squarepants: Creature From The Krusty Krab
Disney/Pixar's Cars

TOMY
Action Game
Battle Game

UBISOFT
Rayman Raving Rabbids
Red Steel

Llegamos al final del reporte del E3, evento con el cual Nintendo mostró que el concepto del videojuego no necesita ser algo muy complejo, sino que basta con ofrecer algo que nos haga formar parte de los fantásticos mundos virtuales que nos ofrecen las compañías. A diferencia del GameCube, el Wii viene fuertemente respaldado por renombrados licenciatarios y otros más que, al ver los nuevos horizontes que permite alcanzar el control remoto, se unen a la propuesta de Nintendo. El próximo mes traeremos más reportajes exclusivos, las secciones que tanto te gustan y reseñas de tus títulos favoritos. ¡Nos vemos en agosto!

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (NDS)

La primera misión fue pan comido, pero ahora el capitán **Jack Sparrow**, **Will Turner** y **Elizabeth Swann** (puedes jugar con los tres) levarán anclas para surcar por los tempestuosos océanos, explorando y peleando durante la búsqueda del Cofre de la Muerte. La intención de Amaze Entertainment no sólo se limitó a narrar de forma interactiva las secuencias del filme, sino que fueron más allá, brindándote escenarios extra que complementarán la emoción de esta épica historia.



Magnetica (NDS)

Los creadores de **Polarium** se pusieron a trabajar en un nuevo proyecto; ¿el resultado?, otro *puzzle* que pasará sin problemas la prueba del aburrimiento, no como otros que pierden el sentido a los pocos minutos. **Magnetica** sigue las políticas de ofrecer un estilo de juego que sea aprovechado por novatos o experimentados. El concepto es extraño pero divertido; un grupo de esferas bajará por una espiral y deberás enviar a tus propias esferas para contener a las invasoras. Si reúnes tres del mismo color, desaparecerán, creando reacciones en cadena para un combate más espectacular.

